鉄騎/オンラインRPGほかMS16連発/XboxLive/DOAXあやね&エレナ下敷付録

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU・Xbox

2002 NOV. 11月号 | 定価590Yen

すべてがわかるXboxLive

緊急速報

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3

ギャラクシーエンジェル

式神の城EVOLUTION/マズル・フラッシュ

クラッシュ・バンディクー4/峠R

バットマン ダークトゥモロー

鉄騎

マイクロソフト新作16連発!!

1 オンラインRPG トゥルーファンタジー ライブオンライン

2 広井王子&レッド・エンタテインメント開発 N.U.D.E.@

3 フィッシングライフオンライン

4 ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

5 格闘超人 6 Quantum Redshift

7 Kung Fu Chaos 8 戦場の出前持ち

9 ザ・ワイルド・リングス 10 Mech Assault

11 Halo 2 12 Brute Force

13 Crimson Skies 14 Whacked!

15 Project Gotham Racing 2

16 Midtown Madness 3



DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

パンツァードラグーン オルタ

テネレッツァ

真・女神転生 NINE

segaGT 2002/クレイジータクシー3

叢 -MURAKUMO-/紅の海 Crimson Sea

真・三國無双2/ジョッキーズロード

マキシマム チェイス/デッド トゥ ライツ

マーヴルVS.カプコン2 ニューエイジオブヒーローズ

ファントムクラッシュ/WWE RAW

Braveknight/ドリホー ほか

5号連続企画特別付録

特製 下敷



DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

あやね&エレナ


たたかうひとへ。
Team NINJA
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL

XBOX



ごめんあそばせ♥

格闘ゲームを制覇した女の子達が、今度はビーチバレーで勝負!!
南の島で開放感たっぷりの、超快感スポーツアクション誕生!!



カワイイ水着がた〜くさん♥

選べる水着は100以上!!
キャラクターにぴったりの水着を見つけたら、キュートなアクセサリーでドレスアップ!!



プールもあるよ

ビーチバレーに疲れたら、ホテルのプールでリラックス。
南の島の日射しは強いから、日焼けに注意!!



Xbox専用ソフト　スポーツゲーム

2002年秋発売予定

HDTV対応 | ワイドテレビ対応 | Dolby Digital 5.1ch対応
ハードディスク対応 | メモリユニット対応

【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630（土・日・祝日を除く 15:00〜18:00）
【TeamNINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550

TECMO
http://www.tecmo.co.jp


XBOX
伝説の鼓動が、今蘇る。
ドライビング&カーライフシミュレーション
Sega GT2002™
NOW ON SALE!
「伝統」「伝説」の称号を与えられた、栄誉ある「血統」を持つマシンの数々。重量バランス、荷重移動、ハンドリング…、挙動を感じ、車を操る喜びを感じる。車のある生活。軽いブリッピングに5.1chに対応したエキゾーストノートが響けば、時空を越えたドリームバトルの開幕だ！
6,800円(税別)
●プレイ人数：1〜2人 ●対応周辺機器：ギルモ社製360Modenaレーシングホイール、ハードディスク、5.1chドルビーデジタルサラウンド対応
SEGA
株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 セガ カスタマーサポート
ナビダイヤル 0570-000-353
受付時間：月〜金 10:00〜18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）
セガ公式サイト http://sega.jp/
Dreamcast DIRECT
ゲーム買うならドリームキャスト ダイレクト
http://www.d-direct.ne.jp
"SEGA"は株式会社セガの商標です。
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。
© WOW ENTERTAINMENT INC. / SEGA CORPORATION, 2002
All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.



COVER
「DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball」
©TECMO,LTD. Team NINJA 2002
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 11月号

CONTENTS

MICROSOFT SPECIAL 新作16連発

特別企画

緊急速報

攻略X

X SPECIAL

OTHERS

GAME INDEX

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）

SPECIAL Xboxタイトルが大充実!! 東京ゲームショウ2002開催!!

国内最大級のゲームイベント、東京ゲームショウ(以下TGS)2002が、9月21、22日の両日、千葉県・幕張メッセにて開催された。今年から年1回の開催となったTGSだが、会場には物販などを含め70社以上のメーカーが出展。人気作、期待作が一般ユーザーの前にお披露目されたのだ。

気になるXbox関連では、マイクロソフトブースを中心にたくさんのソフトが出展。『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』や『格闘超人』『パンツァードラグーン』(セガ)など、年末にかけての話題作を実際にプレイすることができた。また、新タイトルも続々と発表されたのだ。

さらに、Xboxの切り札的な存在である、Xbox Liveのサービスが'03年1月16日(木)からスタートされることが正式に決定。同時発売の対応4タイトルも発表されたのだ。会場ではいちはやくXbox Liveを体験することができ、来場者が長い列を作っていた。

さて、大好評のうちに幕を閉じたTGS2002だが、業者日を含めた3日間の来場者が13万042人を記録。これは前回のTGS秋を5000人近く上回る結果となったのだ。



Xbox Live '03年1月16日 開始決定!





←↓大盛況だったXboxブース。Xbox Liveの『PSO』が体験できたコックピット(?)はカッコよくて大人気!!(下)

Xbox Live同時発売予定タイトル

CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン
サウザンドランド	フロム・ソフトウェア
マズル フラッシュ	ビクターインタラクティブソフトウェア
Whacked！ギリヤバ！乱闘パーティテレビ！	マイクロソフト
PHANTASY STAR ONLINE エピソードI&II※	セガ
頭脳対戦ライブ※	マイクロソフト

※はXbox Liveスタータキット同梱ソフトです。





↑これからのXboxを象徴するかのような華やかさにあふれたブース&発表会だった。

会場では新タイトルが続々登場!!

TGSでのお楽しみといったら、なんといっても会場での新タイトルの発表。今回のTGSでも数多くのXboxタイトルが発表されたが、そのラインナップに心をときめかせたファンも多いのでは？ 詳しい内容はP12からの紹介記事に譲るとして、ここでは、会場で初めて判明した隠し玉的なタイトルを紹介しよう。



↑ナムコから電撃的に発表された。映像のみの出展。ジャンルなど詳細は一切不明だ。



→カプコンのレースゲーム。こちらも映像のみでの出展。





←↑カプコンの人気格闘シリーズ。なんとXbox Liveと同時に発売されるのだ。

こんなタイトルも？

カプコンは『ディアブロ』でおなじみのBLIZZARD社の新作『GHOST』(仮題)を発表。ハードは未定だが、海外ではXboxでも発売されるだけに期待大。



←日本でも発売してほしい！ 戦略型アクションゲームなのだ。

一番人気のマイクロソフトブース

誰が何といっても、今回のTGSでいちばん人気があったのはマイクロソフトのブースだった!! 新タイトルの発表から豪華ゲストを招いてのイベント、はては配布物まで、来場者も大満足の様子だった。Xboxの未来は明るい!!



⬆『トゥルーファンタジー ライブオンライン』のコスプレ。いい味出してますな。



⬆会場の注目を独占していた『格闘超人』のロキシー。セ、セクシー過ぎるッス。



⬆『ブリンクス』もプレイヤブル。いままでにないゲーム性だけに注目度特大。ハードディスクの威力を味わった!?





⬆⬅広井王子氏（上）が実機を作りたいという『N.U.D.E.@』では等身大フィギュアがお目見え（左）。超萌え〜。



⬇いとうせいこう氏（左）司会の『戦場の出前持ち』のイベントでは、開発担当の伊藤ガビン氏（中央）、タナカカツキ氏（右）らが登場。

イベントも盛りだくさん

Microsoft Interview 01

ゲームコンテンツ担当バイスプレジデント

エド・フリーズ



今回東京ゲームショウでかなりの数のXboxタイトルを発表することができました。海外からのタイトルでは、SFレースと格闘アクションが融合したような楽しさが味わえる『カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース』や大空での空中戦が満喫できる『Crimson Skies : High Road to Revenge』など、日本のファンの方にも気に入ってもらえる作品ばかりを揃えています。一方では、日本発のタイトルにもエキサイティングなゲームが多数ありまして、個人的には、『N.U.D.E.@』や『戦場の出前持ち』『トゥルーファンタジーライブオンライン』といったタイトルに大きな関心があります。これらのタイトルは、いずれ海外でも発売していきたいですね。

今年の12月には、Xboxは日本では初めてのクリスマス商戦を迎えるわけですが、『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』や『格闘超人』など、Xboxならではの機能を活かした良作が多数用意されていますので、大いに期待できるのではないかと思っています。

Microsoft Interview 02

北米マーケティング担当

ピート・パーソンズ



いいマーケティングの秘訣は、とにかく開発陣にいいソフトを作ってもらうことです（笑）。その点Xboxは、ソフトラインナップが非常に充実しているので、相当強気でも行けますね。これから年末にかけては、『カンタム レッドシフト』や『ブリンクス』など、期待作がめじろおしです。あわせて、Xbox Liveがあります。アメリカのXbox Liveは11月15日からサービスが始まるのですが、βテストでは、1万人の募集に対して10万人以上の応募が集まっているんです。あまりの反響の大きさにビックリしました（笑）。また、欧州では8月30日より本体の価格を値下げしたのですが、値下げまえと比べて77パーセントも売上が伸びているんです。

日本のタイトルで期待しているのは『N.U.D.E.@』です。いままでにないタイプのゲームということで、大いに興味がありますし、この作品にインスパイアを受けたソフトが今度続々登場してくるのではないか、それほどの影響力を持ちうるソフトだと思っています。

SCOOP

『DEAD OR ALIVE code:Cronus』緊急発表 Team NINJA板垣氏にインタビュー敢行！

テクモブースにて、突然発表された開発コード『DEAD OR ALIVE code:Cronus』（以下『Cronus』）。Cronusとはギリシャ神話に出てくる、翼と大鎌を持つティターン神族のひとりだが、いったいどんなゲームなのだろうか？ Team NINJA・板垣氏に緊急インタビューを敢行！

——突然の発表でしたね。

板垣　『DOA3』といっしょにXboxを買ってくれた人、Team NINJAファンの気持ちに応えるための第4弾です。開発度は現在20パーセントになります。まえから発表している『NINJA GAIDEN』の完成度がいま5パーセントですから、すごく高いですよね（笑）。

——『NINJA GAIDEN』より早い発売になる可能性も？

板垣　『Cronus』は『DOAX』のkunoichiチームが作っているゲームです。『NINJA GAIDEN』のkunaiチームもがんばっていますので、どっちがさきに発売されるかは、まだちょっとわからないですね。

——『DOA』シリーズというと格闘のイメージが強いですが、今作はいったいどんなゲームなのですか？

板垣　ひと言でいうなら無限に広がる大宇宙ですよ（笑）。いままで誰もやったことのないことを思いついたので、それを形にしています。

——以前テクモから公式発表のあった『DOA4』とは別物なんですか？

板垣　違います。『DOA4』はもっともセンセーショナルなデビューをさせるつもりです。Team NINJAの信念をダイレクトに反映したものが『DOA4』ですが、『DOAX』や『Cronus』は、Xboxを『DOA3』のために買ってくれたファンへのお礼のつもりで作っているものです。その意味で言えば『Cronus』は、『DOAX』以上の贈り物になると思いますよ。12月ごろには正式にどういうゲームなのかを発表しますので、期待していてください。



テクモ Team NINJA リーダー 板垣伴信

サードパーティーもアツく燃えた!!

毎回各社がしのぎを削るTGSだが、もちろんXboxのサードパーティーもアツイ！　ここでは、セガやナムコなど、そんなサードパーティーの模様をリポートすることにしよう。前ページでもすでに紹介したが、テクモからは『DEAD OR ALIVE code:Cronus』されるなど、各社のXboxに対する力の入れようも相当なものだったのだ。



⬆➡『オルタ』や『segaGT2002』などファンには大人気。

セガ

注目は『パンツァードラグーンオルタ』。プレイ可能で、多くの人を集めていた。また『THE HOUSE OF THE DEAD 3』のガンコンがお目見え。快適な使い心地だったぞ。



ガンコンもお目見え

ナムコ

ナムコからは『デッド トゥ ライツ』が出展された。電撃的に発表された『ブレイクダウン』は映像だけだったが、こちらはしっかりと遊ぶことができた。しっかりとしたゲーム性と爽快な内容に、ファンも納得の声を上げていたぞ。



➡操作になれたらかなり楽しい『デッド～』だ。

フロム・ソフトウェア

とにかくブースで目を引いたのは、『叢－MURAKUMO－』の映像が体験できるライド。迫力のグラフィックとあいまって、臨場感バッチリだったぞ。今後のソフトでは『サウザンドランド』、『O・TO・GI―御伽―』がプレイ可能だった。



➡たくさんの来場者が列を作ったライド。アイデア賞もの。

コーエー

マイクロソフトブースの隣りでひときわ元気だったコーエー。本誌前人気でも評価の高い『紅の海 Crimson Sea』はお互いのブースで違ったステージが遊べるなど、連繋もバッチリ!?　SFタッチな独特の世界観にファンも酔いしれていたようだ。もちろん、『真・三國無双2』も爽快にプレイできたぞ。



⬆Xboxオリジナルにして、コーエーの新規軸だけに期待も集まる『紅の海』。マイクロソフトブースと連動しての出展だったぞ。

ドルビーヘッドホンが会場を席捲!?

Xboxといえば何といっても5.1ch！　というわけで会場では5.1chのよさを体験してもらおうと、各社がサラウンドヘッドホンを使って出展。来場者は音の広がりを満喫した!?



⬆会場でも大人気のパイオニア・サラウンドヘッドホンだった。

アトラス

『真・女神転生 NINE』のほかに『峠R』、『WWE RAW』（発売元：KADOKAWA）がプレイ可能な状態で出展されたアトラスブース。一般日初日には岡田耕始氏と本誌編集長による対談のイベントも！　熱心なファンのコスプレの姿も多かった。



⬆ファミ通Xboxプレゼンツによる、"ダブルコウジ"による対談ではこぼれ話も……。

Special Interview
CEGバイスプレジデント シェイマス・ブラックリー



ファンからは"Xboxの父"とも呼ばれる、ブラックリー氏。Xboxでハード部門の責任者だった氏は4月にマイクロソフトを退社、CEGという会社を立ち上げた。

「Xbox立上げは、私にとって夢のような日々でした。ただ、多くのクリエーターの方と接しているうちに、どうしてもゲームを作りたい、という欲求が抑えられなくなり、4人の仲間とともにCEGを作りました。CEGはゲームをプロデュースする会社なのですが、セガ・オブ・アメリカから2タイトルをリリース予定です。日本のクリエーターの方とも協力していきたいですね」

TGS掘り出しモノ読者プレゼント！

TGSと言ったら何と言っても会場限定の配布物！　というわけで、編集部員が本誌読者のためにかき集めてきたグッズを大放出！　希望者はP9のあて先「TGSプレゼント」係まで。希望する賞品の番号を明記するのをお忘れなく。ちなみに、「MAXIMUM CHASE」Tシャツは、D's garageのTシャツ発表会でのじゃんけんプレゼント大会で本誌編集部員がゲットしたものだ。



①Xbox-ism TGS2002 PLAYABLE DISC　30名様



②Xbox-ism TGS2002 PREMIUM BOOK　30名様



③プリンクス・Tシャツ　5名様



④プリンクス・キーホルダー　10名様



⑤「N.U.D.E@」カードケース&パンフレット　10名様



⑥『トゥルーファンタジー ライブオンライン』カレンダー&ティッシュ　セットで　5名様



コレ

⑦「MAXIMUM CHASE」Tシャツ　1名様

EVENT ゲームセンターならではの意欲作多数出展！ 第40回アミューズメントマシンショー

去る9月19～21日、東京ビッグサイトにてゲームセンターの新作展示会"第40回アミューズメントマシンショー"が開催された。ここ数年イマイチな印象のアミューズメント業界だが、今回のショーでは注目機器が多数出展されていたぞ！

まずは多人数参加型ゲームだ。セガの『ダービーオーナーズクラブ』をはじめとしたこのジャンル、大型ゲームセンターでないと置けないのだが、いまこのタイプが大流行。今回のショーでは、セガの麻雀ゲーム『MJ』、コナミのRPGマスメダル機『モンスターゲートⅢ』、ナムコのドラゴン育成ゲーム『ドラゴンクロニクル』が話題を集めていた。

また、タイトーのレースゲーム『バトルギア3』がユニークなシステムを採用していた。プレイヤーの個人データをキーの形をした認証装置に記録し、インターネットランキングでプレイ終了時にはすぐに全国ランキングがわかるというものだ。"キー型"というのがじつにそれっぽく、全国レースゲームマニアから熱い視線が注がれている。

新システム基板では、セガからはXbox互換基板のChihiroが、サミーからはコストパフォーマンスにすぐれたATOMISWAVEが発表され、対応ソフトも発売された。どちらも大いに注目されていたぞ。



↑『セガ四人打ち麻雀 MJ』はSEGA-AM2開発。磁気カードで個人情報を記録、iモードでネットランキングを確認できる。

↓ナムコの『ドラゴンクロニクル』もカードとiモードを使用。ドラゴンの進化により、カードのイラストが変化する。





←キーの形をした認証装置というのがレースファンの心をくすぐる、タイトーの『バトルギア3』なのだ。

Xbox互換基板 Chihiro登場！

マイクロソフトとセガが共同開発したアーケードシステム新基板。Xboxのアーキテクチャが応用されており、第一弾はすでにXboxでも発売が決まっている『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3』だ。



↑これがChihiro。ソフトはディスク（GD-ROM）で供給される模様。



←会場で大人気だった『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3』。ショットガンで撃ちまくるのが気持ちいい！

EVENT 値下げ、ゲームショウ、発表会 Xboxのヨーロッパ最新事情!!

欧州のXbox本体価格が8月30日より249.99ユーロ（英国159.99ポンド/約30300円）に値下げされた。欧州では3月14日から479ユーロ（英国299ポンド/約58000円）で発売開始となったXboxは、わずか6週間後の4月26日には、最初の値下げを実施、299ユーロ（英国199ポンド/約36300円）に。今回はさらに4ヵ月後、2回めの値下げを敢行し、半年を経ずして半額近くになった。またPS2も同日より値下げを行ない、Xboxと同じか1200円ほど高い249～259ユーロ（英国169.99ポンド ※欧州他国では価格差がある）となった。

そして8月29日からは、欧州最大のゲームショウ"ECTS"がロンドンで開催。マイクロソフトは技術者向けミーティングのみの参加だったが、各ライセンシーからは多数の新作が出展。また、前日にはエレクトロニック・アーツの発表会が英国本社で開催され、Xboxを含む数多くの新作が公開された。



↑ECTS会場のRage社のブース。『ランボルギーニ』や『ロッキー』などを出展。



←エレクトロニック・アーツでは『ハリー』新作も!!



↑ロンドンのショップでは大々的に値下げを告知。

EVENT 『ブリンクス』のイベントも開催!! Games Japan FESTA in OSAKA 2002

東京ゲームショウの余韻も覚めやらぬ11月9日（土）、10日（日）の両日、大阪府・マイドームおおさかにて、"Games Japan FESTA in OSAKA 2002"が開催されることになった。ゲーム流通団体である、日本テレビゲーム商業組合の主催による今回のイベントでは、冬に発売される新作ソフトを中心に多数出展。気になるソフトが体験できるようになっている。Xbox関連では、『真・女神転生NINE スタンドアローン版』や『パンツァードラグーンオルタ』など人気タイトルがお目見え。さらに、『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』のスペシャルステージなども予定されているのだ。関西のファンは見逃さないように！



←ゲームズ・ジャパンの告知ポスター（写真は仮バージョンのもの）。ゲーム体験中心のイベントだ。

開催概要

- ●日　時　11月9日(土) 10:00～18:00 / 10日(日) 10:00～17:00
- ●会　場　マイドームおおさか　3F Fホール
- ●入場料　1000円
- ●問合せ先　(Games-Japan Festa事務局)

03・5211・5963
(祝祭日を除く10:00～17:00)
URL:www.games-j.or.jp
(10月1日より開設)

チケットプレゼント!

本誌読者50組100名様に特別ご招待券をプレゼントします。希望者は欄外のあて先「ゲームズ・ジャパンフェスタ」係まで。

EVENT 人気声優集結！『ビストロ・きゅーぴっと』プレミアムパーティーへようこそ！

今年6月に発売されるやXboxファンの心をギュッと鷲掴みにした、サクセスの恋愛シミュレーション『ビストロ・きゅーぴっと』。そのファン感謝イベントである"『ビストロ・きゅーぴっと』プレミアムパーティー"が都内にて開催された。当日は、川上とも子さんや野川さくらさん、田中理恵さんなど、ゲーム本編でもおなじみの人気声優さんが多数出演。軽妙なトークをくり広げたのだ。会場がいちばん盛り上がったのは来場者を前にしての、ミニドラマの生アフレコ。続編を示唆するようなその内容もあいまって、ファンには大好評だったのだ。さらには、サクセスの期待作『エンジェリック・コンサート』の声優陣もゲスト出演するなど、ファンにとっては大満足のイベントだった。



⬆ゲスト出演した声優さんによるミニドラマの生アフレコ。会場は大いに盛り上がった!!

EVENT 人気タレントが多数ゲスト出演した『バットマンダークゥモロー』発表会！

ケムコから12月に発売予定のXboxタイトル『バットマン ダークトゥモロー』。その完成披露会が、東京六本木のヴェルファーレで開催された。アメリカンコミックの『バットマン』をモチーフに、ゲームのオリジナルストーリーが楽しめる本作だが、当日はシナリオを監修した寺田憲史氏が登場。ゲームに賭ける意気込みを語っていた。さらに、『バットマン』のファンだというテリー伊藤氏がゲスト出演。イメージガールとして、人気タレントの小野愛さんがバットマンのコスチュームでお目見えするなど、大いに盛り上がったイベントとなったぞ。



⬅バットマンフリークのテリー伊藤氏のトークが楽しめた。



⬅テレビやCMでお茶の間でもおなじみの小野愛さん。当日はセクシーなコスチュームを披露してくれたのだ。

EVENT キャラクターカーニバル2000+2で『Braveknight』の声優さんに会える!!

来る10月6日（日）、東京ビッグサイトにて"キャラクターカーニバル2000+2"が開催される。キャラクター商品などの物販がメインとなるこのイベントでは、参加メーカー選りすぐりの人気キャラが集結。レアグッズなどを販売する。なかでも注目は、『Braveknight～リーヴェラント英雄伝～』を擁するパンサーソフトウェア。出演声優の井上喜久子さん、今井由香さん、こおろぎさとみさんをゲストに迎え、トークショウなどを行うのだ。ファンの方は要チェック!!（13：10～13：55 ステージイベント 14：10～15：00 ブースイベント）



⬅シフォン役の今井由香さんらがゲスト出演する。

開催概要

●日　時　10月6日(日)
10：00～17：00
●会　場　東京ビッグサイト 西1ホール
URL:http://www.cc2000.co.jp

CAMPAIGN 『フライトアカデミー』を入手してヘリ体験搭乗など豪華景品をゲット！

沖縄の青空を舞台にジャンボジェット機の操作が満喫できる、Xboxオリジナルのフライトシミュレーター『フライトアカデミー』。現在、その『フライトアカデミー』では"テイクオフキャンペーン"を実施中だ。このキャンペーンでは、ソフトに封入されているアンケートはがきに住所や氏名など必要事項を記入のうえ、アクアシステムまで応募すると、抽選で賞品が当たるというもの。賞品は東京上空ヘリコプター体験搭乗(1組2名)やTAIYO社製Dash8ラジコンモデル(5名)など、空にまつわる豪華なものばかり。興味を引かれた方は応募してみては？

応募の締切は11月30日（土）当日消印有効となっているぞ。詳細は以下HPまで。

http://www.aquasystem.co.jp/

⬇ゲームを楽しんで、なおかつ豪華賞品も当たるダブルチャンス！ 当たったら、教官も喜んでくれるかも!?



EVENT 悪の魔の手から吉野沙香ちゃんを救え！『MAXIMUM CHASE』イベント開催

去る9月1日、渋谷Q−FRONTにて、『MAXIMUM CHASE』発売記念イベントが行われた。一般公募により選ばれた3人のリックが、闇組織のボス・コールマンの魔の手から、吉野沙香扮するキャサリンを救出するという趣向のイベントだったのだが、コールマン役としてなんと大川興業の江頭2：50氏が登場。そのミスマッチぶりが会場でも大いにウケていたぞ。ドタバタのうちに進行した救出劇のアトラクションは、大いに爆笑の渦に包まれていたのだ。さらに、会場では吉野沙香さんがゲームを実際にプレイ。「映像がキレイなのにはビックリ。ちょっぴり難しいけど、楽しいゲームですね」とのことだったぞ。





⬆➡プロデューサーの山路氏などを交え記念撮影（上）。会場では吉野さんもゲームをプレイ。かなり真剣です（右）。

特製Tシャツプレゼント!!

イベントを記念して、特製Tシャツを12名様にプレゼント。うち2枚は吉野沙香さんのサイン入りなのだ(写真)！ 希望者はP9のあて先「『MC』Tシャツ」係まで。吉野さんのサイン入りを希望する方はその旨の明記をお忘れなく。



Xboxソフト売上ランキング TOP10



前評判の高かった『鉄騎』が1位に。19800円でこの売れ行きはある意味立派。Xbox反撃の旗頭となるか!?

[illegible]	[illegible]	タイトル名	メーカー名	発売日	[illegible]	[illegible]
1	—	鉄騎	カプコン	9月12日	15,092本	15,092本
2	—	segaGT 2002	セガ	9月12日	11,337本	11,337本
3	3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2月22日	6,191本	161,919本
4	1	叢 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	7月25日	3,979本	48,866本
5	2	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	7月25日	3,099本	23,601本
6	4	HALO	マイクロソフト	4月25日	2,255本	67,948本
7	—	WTA Tour Tennis Pro Evolution	コナミ	8月29日	832本	832本
8	—	フライトアカデミー	アクアシステム	8月29日	831本	831本
9	7	ガンヴァルキリー	セガ	3月21日	608本	26,791本
10	—	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	8月8日	496本	1,059本

集計期間　8月19日～9月15日
※このランキングはP141に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5　集計期間　8月9日～8月25日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2,018
2	叢 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	1,591
3	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	998
4	HALO	マイクロソフト	318
5	ガンヴァルキリー	セガ	206

2週目Best5　集計期間　8月26日～9月1日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,878
2	叢 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	1,179
3	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	786
4	HALO	マイクロソフト	720
5	フライトアカデミー	アクアシステム	462

3週目Best5　集計期間　9月2日～9月8日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,034
2	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	641
3	叢 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	625
4	HALO	マイクロソフト	620
5	WTA Tour Tennis Pro Evolution	コナミ	208

4週目Best5　集計期間　9月9日～9月15日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	鉄騎	カプコン	15,092
2	segaGT 2002	セガ	11,337
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,263
4	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	674
5	HALO	マイクロソフト	597

ハード販売台数

8/19～9/15

じりじりと推移する本体の売れ行き。本誌企画の300万台への道のりは遠い!?

- ●8/19～8/25　3040台
- ●8/26～9/1　3287台
- ●9/2～9/8　2130台
- ●9/9～9/15　4002台

推定販売台数（8/19～9/15）　12459台

累計販売台数　[illegible]台

Xbox読者期待のランキング TOP10

もはや何も言う必要はないほどの『DOAX』人気。この勢いでハードを牽引してくれ!! そのほかでは定番タイトルの揃ったランキングとなった。

[illegible]	[illegible]	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	12月5日	58.0
[illegible]	[illegible]	NINJA GAIDEN	テクモ	2003年	43.9
[illegible]	[illegible]	紅の海 Crimson Sea	コーエー	11月	31.6
[illegible]	[illegible]	ソウルキャリバー2	ナムコ	2003年3月	30.3
[illegible]	[illegible]	パンツァードラグーン オルタ	セガ	12月	2.92
[illegible]	[illegible]	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	未定	25.8
[illegible]	[illegible]	真・女神転生 NINE	アトラス	11月	20.9
[illegible]	[illegible]	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	2002年	17.5
[illegible]	[illegible]	O・TO・GI—御伽—	フロム・ソフトウェア	今冬	17.2
[illegible]	[illegible]	リッジレーサー最新作	ナムコ	2003年3月	14.6

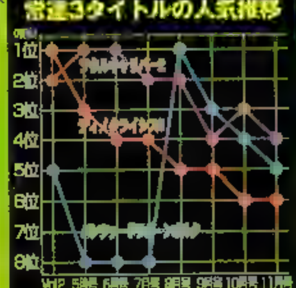
※本誌10月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間　8月30日～9月10日）
支持率の数字はパーセントです

ランキング番外編 読者ランキング調査　僕と僕らの「DOAX」

読者期待のランキングの集計を取り始めてから今号で8回目。今回は趣向を変えて、人気ランキングの傾向と対策をみていくことにしよう。皆勤賞は『ソウルキャリバー2』、『ディノクライシス3』、『パンツァードラグーンオルタ』の3タイトル（表1）。それだけ発表から発売まで間が空いてしまったということもあるのだが、3作品ともつねに上位の人気を保ち続けているのは立派。まさにXboxのキラータイトルだ。

さらに、表2では歴代（といっても8号分だけど　）のトップ1と支持率を掲載しておいた。今号において『DOAX』は3号連続の1位を達成したわけなのだが、驚くべきはその支持率の高さ！　50パーセント以上のファンの方に支持されるソフトっていったい!?　本誌の発行部数から計算して50万本以上が売れることになってしまうではないか（かなり誇張あり）！　いずれにせよ、『DOAX』の発売がXboxさらなる普及のカギを握ることは間違いない。

表1　常連3タイトルの人気推移



歴代人気1位ソフトとその支持率

Vol2	ディノクライシス3	25
5月号	ソウルキャリバー2	24
6月号	ソウルキャリバー2	35
7月号	CRAZY TAXI3 High Roller	42
8月号	パンツァードラグーンオルタ	30.9
9月号	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	45.9
10月号	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	58.2
11月号	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	[illegible]8

※数字は支持率

ファン待望

Xbox Live

TRUE FANTASY

トゥルーファンタジー

タイトル	トゥルーファンタジー ライブオンライン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	多人数参加型RPG(MMO RPG)
発売日	2003年発売予定	価格	未定
開発	レベルファイブ	関係者	ディレクター:日野晃博
プレイ人数	未定		
その他	—		

何千人ものユーザーといっしょに冒険!?







※画面は開発中のものです。

最大級のMMO RPG、ついに現る!!

マイクロソフトソフトから、ついにオンラインRPGが発表された！　全Xboxユーザー注目の超大作！　今号では、多数の画面写真とともにその第一報をお届け！

LIVE ONLINE™

ライブオンライン



MMORPGとは？

(Massively Multiplayer Online RPG)の略で、PCの「ウルティマオンライン」やPS2の「ファイナルファンタジーXI」が有名。サーバー上で数千人が同時にプレイ可能で、そこで生活していく……

数千人規模の参加が可能!? ファンタジーな世界が舞台

開発元はレベルファイブ

PS2で発売された「ダーククラウド」と「ダーククロニクル」(こっちは11月28日発売予定。いずれもSCEより発売)。『TF_O』はこの両タイトルを制作した、RPG制作集団"レベルファイブ"によって作られている。新しい形を提案する意欲作!



↑「ダ－ククラウド」は日本のみならず北米、ヨーロッパでも発売。続いてこの冬登場するのが「ダ－ククロ－クル」。「TFLO」は制作3本目のタイトルだ。

『トゥルーファンタジー ライブオンライン』(以下、『TFLO』)はオンライン専用多人数参加型RPGの"MMORPG"だ。数千人の同時接続が可能で、ネットワークを介して見知らぬ人と冒険をすることができる。この作品の特徴を示すのがその世界観で、画面写真からもわかるとおり中世ヨーロッパの幻想的な世界を思わせる、ファンタジー色の強いものになっている。老若男女幅広いユーザーが楽しめるだけでなく、探究心をくすぐってくれるような奥深いタッチに仕上げられているのだ。





←↑イーサネット端子とハードディスクを標準装備しているXboxらしいタイトルであり、ユーザーが待ちに待ったMMOタイプのRPG。緻密に描かれたグラフィックも、高性能を誇るXboxならではの特徴。

自分だけの容姿が作れる幅の広いキャラメイク

システム面で「TFLO」を特徴づける第1のポイントが、自分だけのキャラを作れてしまうキャラメイクシステム。既存のMMO RPGでは描画や処理能力の関係で決められた格好、もしくは少ないパーツの組み合わせで作成するものが大半だった。ところが「TFLO」では、同一キャラは存在しえないと言えるほどのキャラメイクになるとのこと。体型や目などの選択により好みの容姿が作れるだけでなく、キャラ作成後でも装備品によって見た目を変えることが可能。個性を十二分に発揮できる仕様になっているのだ。ここでは、そのキャラ画面とともに、今回公開された謎の人物イラストを紹介。



←なかなか実現が難しかった豊富なキャラメイクを見事実現した。



←見た目はおてんばのお姫様。天真爛漫、わがままな印象を受けるが、このキャラを使っても操作できるのか?



➡公開された人物の詳細は不明。ストーリーに関与してくる?



↑画面を見る限り、少なくとも体型と輪郭、眉毛、目、鼻、口はたくさんのパーツから選べるようだ。何ともうれしい限り。



←威厳あふれる王様。舞台となるファンタジックワールドの王様と推測される。この王様からいろいろな指令が与えられて冒険に出る?



➡あまりRPGでは活躍の場がない傭兵。ふつうに考えるとちょい役と思われるが、もしかすると勇者ではなく"傭兵"として操作できるのかも。

戦闘に釣りに研磨に。遊びかたは人それぞれ

そもそもRPGとはキャラを育てて成長させていくというジャンルのゲームで、たいていはそれにより"強大な敵を打ち砕く"というのが目的となっている。『TFLO』でももちろん"モンスター討伐に向かう"という名目があり、敵との戦闘はあるが、何もそればかりが"楽しみかた"というわけではない。たとえば、釣り糸を垂れて日がな魚釣りに興じることもできれば、鉱山での採掘や倒木、武器の製造や商売をすることも可能。プレイヤーそれぞれが、さまざまな過ごしかたをすることができるというわけ。規定の枠にとらわれず自由に過ごせる。これも『TFLO』の特徴のひとつだ。



←森に生い茂る木を切って きこりのように過ごすこともできる。





↑➡MMORPGでは、いかにプレイの幅があるかというのもポイントのひとつ。『TFLO』でもさまざまな要素がある。世界一の商人になるのも、世界最強の戦士になるのも自由。

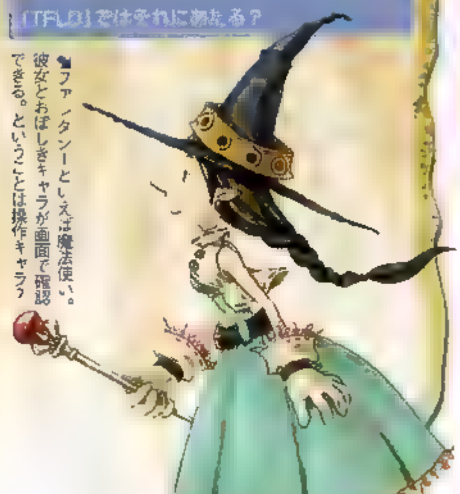
ノンビリと釣りでもするかい？



↑どうやら自分の部屋も用意され、それをコーディネイトすることもできるようだ。アイテムを集めてインテリアにこだわることも。そこに人を招くことも可能？

種族は何がある？

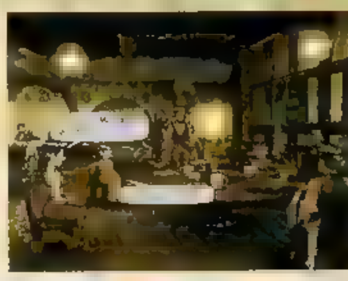
ラストを見る限り
ーキャラとは思えない。ということは"騎士"や"魔法使い"、"お姫様"といったものが『TFLO』ではそれにあたる？



↙ファンタジーといえば魔法使い。彼女とおぼしきキャラが画面で確認できる。ということは操作キャラ？

チャットは発言者がわかりやすい吹き出し方式

『TFLO』でのチャットは、マンガのような吹き出しタイプにより行われる。この吹き出しタイプのメリットは、誰が発言したかが直感的にわかるところ。キャラの動きにあわせてその吹き出しも移動するため、名前によるキャラ判別ではなく、姿格好によるキャラ判別ができるわけだ。また、通常のテキストチャットだけでなく、Xbox Liveの特徴のひとつ、ボイスチャット機能も『TFLO』では搭載している。

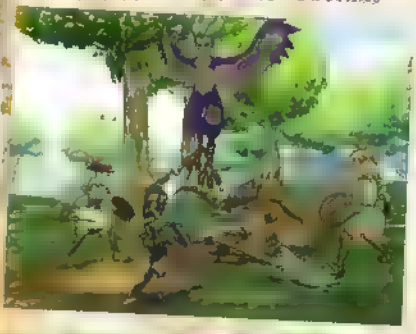


←発言者の口元から吹き出しウインドーが出てテキストが表示される。



→広大なフィールドにおいても、このように目障りになることはない。

巨大な敵も登場する、モンスターとの戦闘



⬇緊迫する戦闘、パーティー3人に対し、敵も2体で応戦している。敵を倒すためにはチームワークが大切だ。



⬅たいていはザコキャラとして扱われる敵。力は強そうだが、「TFLO」でもザコ?



➡いかにも手ごわそうなガイコツの剣士。盾もしっかり装備していかにも苦戦しそうな敵だ。

ひとりでは立ち向かうことのできない敵も、パーティーを組んで倒すことができるのが、MMORPGにおける戦闘の特徴。「TFLO」でも当然それが基本となった作りになっているが、具体的なシステムは今回明らかにされていない。画面を見る限り、複数の敵との戦闘もできるようで、一見アクション要素を強く取り入れた戦いのようにも見える。また、画面からは直接攻撃と魔法による攻撃の確認が可能。どのような行動が用意されているか、どのような戦いができるのか、非常に気になるところだ。



⬅いちばん弱い部類に属すると思われる敵。いかにも狡猾ですばしっこそうだ。

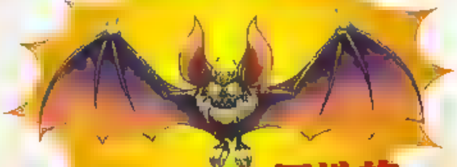


⬅硬い皮膚と長い槍が特徴のトカゲモンスター。鋭いまなざしでプレイヤーを捕らえる。



⬆中央では魔法使いが敵に向かって魔法の詠唱中。手前のキャラは盗賊のような風貌だが?

⬉すばしっこくプレイヤーを攻撃してきそうなこうもり。吸血によりHPも吸収される?



モンスターも個性的

ファンタジックなフィールド&多彩な乗り物

"魔法使いがほうきで空を飛び、王国騎士団が甲冑に身を固め、モンスター討伐の遠征に向かう"というのが「TFLO」の世界観。街から出るとモンスターのいる地になるわけだが、そのフィールドはとてつもなく広い。至るところにある街に森、砂漠に山地、そしてダンジョンと、徒歩だけでは移動に困難を極めるほどマップは広大となっている。そこで用意されているのが"乗り物"で、船のようなものから馬やラクダ、さらにはファンタジー世界ならではのドラゴンといった生き物まで登場する。それらを利用することで、フィールドの移動をす速く行うことが可能なのである。さらに、設定には"魔法使いがほうきで空を飛ぶ"とある。ということは、陸や海を移動する乗り物だけでなく、"空"を移動する乗り物もいくつか登場するのかもしれない!?





⬉徒歩での移動では時間のかかるところも、乗り物に乗れば楽になるぞ。



⬅この街には立派な王宮があるようだ。中に入ってみる?



⬆ちなみに、フィールドは時間や天候によりその描写が変化するようになっている。





↓それが完了すると雷のようなものがトロルを襲う魔法による攻撃が見事にヒット

魔法炸裂！



←↑棍棒を携え、余りある力でプレイヤーをたたきのめすトロル。左のキャラが魔法攻撃をするために詠唱を始め　　。





乗り物いろいろ ドラゴンにも乗れる!!





↑←画面上の馬といえば爽快に移動できそうだが、左のラクダは砂漠のためだけの存在？



↑ファンタジーといえばドラゴン。単なる移動だけでなく戦闘もできる？

おぼろげながら、基本システムが見えてきたぞ!

格闘超人

Kakuto Chojin

タイトル	カクトウチョウジン
発売元	マイクロソフト
発売日	今冬発売予定
開発	ドリームパブリッシング
ジャンル	新次元格闘
価格	6800円(税別)
スタッフ	プロデューサー：石井精一
人数	未定
周辺機器	ファイティングスティックEX対応

いずれとも知れぬ最果ての地に、地下格闘トーナメント、ルール無用にして相手の生死すら問わない究極の格闘大会"Fist of Fire"なるものが存在する。

"Fist of Fire"に優勝したものは、栄光を手にすると同時に、伝説のチャンピオンとして歴史に名を残す。だが、ちまたには不穏な噂も流れていた。歴戦のチャンピオンたちをも凌駕し、トーナメントに君臨する影の支配者が存在するというのだ。その姿を見たものはなく、その正体を知るものもいない。トーナメント下のチャンピオンたちは一部の人間を除き、その影の支配者に倒され、葬られたという。もっとも、そんな噂も莫大な優勝賞金の前では無意味だった。

今回の"Fist of Fire"はこれまでとは異なった様相を呈していた。かつてないほどハイレベルな格闘技の達人たちが集結したのだ。まさしく超人と呼ぶにふさわしい超絶的な技の数々と、人間の限界を超えた強靭な肉体を備えたものたち。彼らは揺るぎない決意と目的を胸に秘め、対戦の地へやってきたのだ。

ある者は復讐を誓い、ある者は己の欲望に支配され、またある者は大切な人のために戦いのリングへと赴く。彼らを待つものは、果たして勝利か敗北か。

いま、それぞれの運命が交錯し、壮絶な"Fist of Fire"の幕が開く。

Xboxが可能にした究極のキャラクター表現

リアルなグラフィック、光と影の演出がもたらすかっこよさ、そして石井精一氏率いるドリームパブリッシングのブランド力と、期待せずにいられない格闘ゲームの新星が、この『格闘超人』だ!

今回、発表された新要素の注目点は追加されたキャラだ。それぞれの格闘術はジークンドーや忍術、ムエタイ、空手など、そのスタイルはさまざま。どこまでリアルに再現されているのだろうか?





←レイ…はジークンドーの使い手。ネオンの灯りで光っている背中はまさに圧巻!



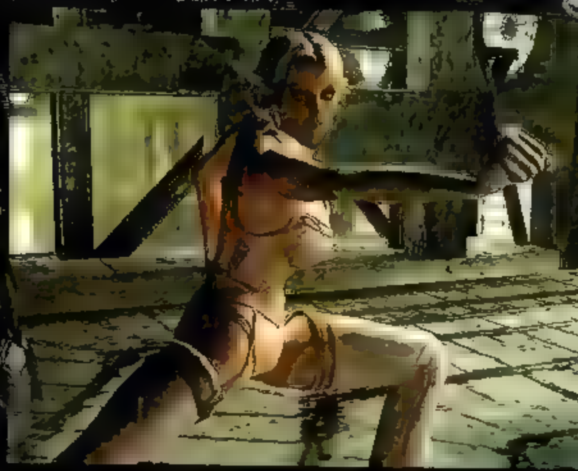
光と影 そして目に見える緊張感

↑セイバーは空手を修得しているキャラ。筋肉の描画、照り返しの光が当たる洞窟にも注目してみよう。

↓ロキシーはカンフーマスター。彼女は何を求めてトーナメントに参加するのか?



あらゆる流派の格闘家が登場



既存の格闘ゲームの要素はもちろん新要素も満載！

3D対戦格闘ゲームが誕生して早8年。基本的なルールは確立され、もはや新しい要素などないように感じられる。しかし「格闘超人」では、既存の格闘ゲームのシステムを踏襲しつつも、新たなる格闘システムを構築するという。ここでは、そんな一端を紹介しよう。

新要素1 上、中、下段攻撃ボタンとガードボタンが存在

攻撃判定をボタンで振り分けるという新システムを採用。格闘ゲーム初心者でも上・中・下段の概念がわかりやすいだろうし、コマンド操作で上級者も楽しめるものになる？



⬆正拳突きは上段？自由移動により、相手の後ろに回ることもできるとのこと。



直感的でわかりやすいボタン配置を採用

⬅ベガードの中段蹴り。ガードもボタンで行う。振り分けはスティックかな？

新要素2 最大4人プレイ可能なバトルロイヤルモードで闘え！

さまざまなモードで遊べる「格闘超人」だが、いちばん気になるのは何といってもバトルロイヤル。4人で闘う以上、通常の3D対戦格闘ゲームの視点では無理がある。このモード専用の視点、システムが気になるところだ。



➡4人が同時に画面で闘うわけだが、このグラフィッククオリティーで闘えたらすごすぎ！

各モード紹介

プラクティスモード
さまざまな技を試し、実戦に向けテクニックを磨くモード。いわゆる練習用モードのことだね。

バーサスモード
ほかのプレイヤーと対戦するモード。プラクティスやストーリーで腕を磨いて友だちと対戦しよう。

ストーリーモード
ストーリーに基づきライバルたちと闘っていくモード。最後には謎に包まれた超人と闘うことに！

バトルロイヤルモード
最大4人まで闘うことができるモード。勝利条件の違ういくつかのモードが存在する。

新要素3 柵があるのにリングアウト？ どんなシステムが隠されているのか？

3D対戦格闘ゲームにとって、リングアウトはそれほど珍しい要素ではない。もちろん「格闘超人」でも採用されているシステムだ。

だがここで注目したいのは闘いが行われるステージ。公開されたステージを見ると、どこも壁があったり金網で覆われている。壁を突き破って叩き出すのか、はたまた超人的な空中コンボで柵の上まで吹き飛ばすのか？ 興味が尽きないシステムだ。



どのステージにも壁や柵があるが……

➡柵などで覆われているステージが多いが、この柵を蹴り飛ばした勢いで破壊するのだろうか？



浮かせて？ 壁を破壊するのか？

⬅アサッドの膝蹴りがヒット。ここからコンボで空中に打ち上げる、だったらすごいぞ！

どのステージも光と影を演出するためか暗めの設定だ。石井氏の過去の作品を見るに、ステージの大きさ、形などが攻略の大きな要素になるだろうことが予想される。



バトルがくり広げられる4ステージ!!

 ※画面は開発中のものです。



『N.U.D.E.@』は、大いなる問題提起 コミュニケーションとは何かを問い、新たなゲームの在りかたを問う意欲作品!

マイクロソフトと、『サクラ大戦』や『天外魔境』の広井王子氏が贈る、同居型コミュニケーションドール。プレイヤーの目的は、与えられたほとんど知能のない状態のロボットを、感情豊かに会話したり、コミュニケーションできるような状態に育てることとなる。マイクによる音声入力により、美少女型ロボット"P.A.S.S."とコミュニケーションをとることで、彼女を育てるのだ。始めは単語程度でしか返事をしない彼女も、さまざまなコミュニケーションをとることで会話らしい言葉を話し、ほほえむ、怒る、悲しむというような感情表現までもが連動するようになる。彼女は合成音声で話すので、ユーザーの名前や趣味などについても柔軟に対応することが可能だ。さらに本体の内蔵時計にあわせ、朝、昼、夜の概念やユーザーの誕生日などの情報にも対応した反応をするぞ。まさに、コミュニケーションソフトなのだ。

N.U.D.E.@™
Natural Ultimate Digital Experiment

タイトル	ヌード@ナチュラル アルティメット デジタル エクスペリメント		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	同居型コミュニケーションドール
発売日	2003年発売予定	価格	未定
開発	RED ENTERTAINMENT / Bucker Studio	プレイ人数	
対応	未定		
その他	Xboxボイスコミュニケータ		

レッド・エンタテインメント広井王子氏が贈る 同居型コミュニケーションドール"P.A.S.S."

——まず、見どころなどからお話しいただけますか?

広井 RPGやアクションゲームじゃないので見どころはないです(笑)。そういう派手な演出は、一切していませんし、演出的にはやることはあまりなかったんですけど……。ただ、スタッフと話していたのは、女の子のしぐさがかわいく見えることがひとつと、女の子がロボットなのでぎこちなさを残しておくということ。それと、音声認識のところをかなりの精度で上げて、合成音声で自分で言葉をつないでいけないかなとか。そのためには、僕の言ったことを認識しないといけないかなとか、いろいろなことを考えていて。そんなプログラムは組めないのだろうかと。まだ感情を持つことはできないけれど、応えていくうちに感情があるように見えるんじゃないのかと、こちらがね。「僕のこと好きだよなこいつ」とか、「どうもこいつ怒っているらしい」とか、非常に人間のほうが曖昧にできているんじゃないかと。

——なぜ「ヌード」なんですか?

広井 "ヌード"という初期モデルだよということで、まっさらな状態というか、そういうことで皆さんにお渡ししたいというコンセプトです。この子にいろいろな物を教え込むという。ある種、育成というか、調教というか。で、それはどうも人間の本能なんじゃないかなというふうに僕は思い始めていたんです。何でも言うことを聴いてくれる存在というのは、バーチャルでも必要なんじゃないかと最近思っていたんですよ。そこでいろんなドラマが生まれるのは、僕の演出じゃなくて受け取った側の問題ですから。いろいろなドラマが生まれるといいなと思っているんですけど、非常に未完成な物というか、不完全な物をお渡しするということにしたいなと思ったんですね。たぶん最後まで不完全だと思うんですよ。人間のようにはしゃべれないですから。ただ、あくまでも初号機なんで、できれば将来は実物をお渡ししたい。ゲーム機ではなく、始め梱包されてる状態でお渡ししたくて。それが何年後かわからないですけど、あの女の子そのものが「ヌード」の状態で届くという。それがゲームの未来だという風に思っているんです。

——ゲームのシステムは?

広井 カーソルで指定して「これがテレビだ」と教えると自分で言い始めます。「テレビ」とか。で、何度も「テレビ」ってくり返して、「わかった?」って聞くと「わかりました」と言うんですね。そうすると認識しますから、記憶に入るわけですよ。"テレビ"というのと"つけて"というのを教えれば、「テレビつけて」でテレビをつけ始めますから。それをやっていくうちに、曖昧な言葉でもテレビをつけてくれます(笑)。

——そういうことを会話でやっていくわけですか?

広井 会話でやっていくんです。始めはボタンで対象を指定して認識させるんですけど、そのうち会話で認識します。あとは、「今日は元気?」とか「おかえりなさい」とかそういうこともどんどん言い始めます。日常会話をやっていけると思います。言葉も自分で自動生成しているんで、スタジオで声優さんで声を録るとか、そういうことは一切必要ない。僕の名前でもなんでも認識してしゃべっちゃいます。

——固有名詞でも覚えれば話してくれるわけですか?

広井 覚えれば。何回かくり返さないとダメですけれど。始めは間違えますけど。間違えろというのは演出しないと間違えないんですけどね。多少初期は、レベルが悪い風にと仮定してプログラムしてあるんで、初期のころは間違えます。ただ、基本的にはなんでも覚えます。

——かなり会話ができるんですか?

広井 だいたいのところは。ただ、今回ずいぶん確信を得て、できたら早く2号機を作りたいぐらいなんですよね。もっとやりたいことが出てきて。もう少し感情の変化が作れる。もっと寄り添えるロボットとして作

ゲーム画面公開



↑このようにプレイヤーを見つめる画面の中の彼女に話しかけて、彼女を感情豊かに育て上げるのだ。

美少女型ロボット P.A.S.S.



STORY

時は現代。社員数約20万人、売上規模約8兆円の大会社"Ark"は、最新技術を駆使した美少女型ロボット"Personal Assist Secretary System"(略してP.A.S.S.)の開発に成功。P.A.S.S.の試作モニターとしてArkに選ばれたユーザーは、P.A.S.S.の到着後からすぐに、Arkの指示に従って彼女を育成してゆく。Xboxボイスコミュニケータによって彼女に言葉やコミュニケーションを教え、ある決められた期間を過ごし、どのように育てるのか――。



レッド・エンタテインメント 広井王子

レッド・エンタテインメント代表取締役会長。『サクラ大戦』シリーズのほか、数々のコンテンツの企画を手がける。

8年まえ『サクラ大戦』と同じ時期に企画して、やっと実現できた作品です。

りたいな、と思っていて。3号機、4号機あたりで実物を差し上げたいと思っているんですけど(笑)。

―― 生活のシミュレーションのような形になって行くのですか?

広井 雑談ですかね。ヒマつぶしかな。うちに帰ったら、必ずつけてね、夜ずっとつきあってくれます。

―― ストーリーはあるんですか?

広井 緩いストーリーが。

―― (笑)緩いストーリーとは?

広井 期間が決まっていますから、彼女は基本的に貸し出しですから、昼夜あって。期間終了後に返していただくということになっています。目的らしき物はないんですけど。

―― 今回Xboxで、というのはどういう経緯だったんですか?

広井 たまたまなんですが、この企画って、『サクラ大戦』とまったく同じ時期に企画したモノなんですよね。8年まえに、まったく違う方向のものふたつ。でも、双子の姉妹のような存在だと思っているんですよね。『サクラ』ってもうちょっと派手で、広い層に向かって開いている。一方こちらは、ひとりの女の子の人格を形成していく、非常に狭い閉じた世界。まるでひとつの幹からふたつ違うものができあがったみたいな、僕の中ではそういう風に考えていたんです。本当にこれっていろいろな人に話したんだけど、「できない」って言われたんですよね、当時は。まず動かない。それから5000語とか入れるのはできるけれども、無限に言葉を作り出すプログラムはムリだろうと。それからずっと「やりたいな」っていたときに、たまたまXboxのスタッフの方と話をしていて「それ、今度出るうちのXboxならできるかもしれません」と。ずいぶんまえに、Xboxの基板上で動いている絵とかを見せてもらったときに、すごいのが動いていて、「うぇ、こんなコトができるんだ」みたいなね。これは1体ですからね、かなりの表現ができるわけですね。あとは言葉の問題をどうクリアーしていくのか。それは、もうスタッフが研究してくれて、合成音声も含めてやってくれたんです。

―― 倫理的な部分の悩みとかは?

広井 どうでしょう。倫理ってあやふやですよね。これロボットです。ましてやモニターの中にいます。データです。人間のフェイスを持たせた瞬間に倫理に違反するのかなあ。いろいろな問題を含んでいると思うんですよね。ただこれ、キット商品のようなものでもあります。倫理に問題ないでしょう。意志を持って作った映像は、意志を持ってそれを見させられるわけだから。

―― 最後にメッセージを。

広井 淋しさを埋める存在としてのロボットをつくるというきっかけとして、形にすることから始める方法もありますが、僕は感情のところだけで、そこを作り上げたい。その実験をマイクロソフトさんといっしょにやらせてもらいました。これが最終点ではありません。これはほんの始まりなんです。この曖昧な作品に一度触れてみてください。

マイクロソフト田寺氏

ポジティブな意味で大きなチャレンジです。コミュニケーションとは? 倫理とは? すごく大きな疑問を投げかけるタイトルになると思います。ユーザーに何かを考えてもらうきっかけになればと思います。



オンラインで仲間と釣りを楽しもう!

数万人が同時にプレイできるオンライン対応のフィッシングゲームが登場するぞ。ネットワーク上で仲間と談話しながらリアルな釣りが楽しめるという、新機軸のゲームに要注目だ。

Fishing Live Online™

タイトル	フィッシング ライブオンライン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	スポーツフィッシング
発売日	2003年春発売予定	価格	未定
開発	オーパス	[illegible]	ー
[illegible]	未定		
その他	未定		

世界初のネットワーク対応ルアーフィッシングゲーム登場

この『フィッシング ライブオンライン』は、多人数のプレイヤーがネットワーク上で同時に釣りを楽しめる、Xbox Live専用のルアーフィッシングゲームだ。プレイヤーには自分の別荘が用意されていて、お気に入りの釣具を持ち、湖で気ままにボイスチャットをしながら釣りができる。ゲーム内には専用のメールや掲示板、携帯電話が用意されているので、いつでも自由にコミュニケーションを取り合うことが可能だ。また、メーカー主催の釣り大会なども実地されるかもしれないぞ。



←美しい風景の中で、ボートに乗りながら気ままに釣りができる。アクション中心のネットゲームと違い、まったり系のネットワークゲームなのだ。



→ひとりで気ままに釣りをするのもいいし、自分で主催してコンペティションを開くなど、遊びかたはプレイヤーの数だけ存在しているのだ。



究極のこだわりで釣りをシミュレート

このゲームの特徴はネットワーク対応というだけではない。細部までとことんこだわって、釣りの世界をリアルに再現しているのだ。まず、ルアー、リール、ロッドなどの釣具はすべて実在のものが登場する。名称や外見はもちろん、その特徴もシミュレーションしているのだ。また、魚が何度も釣り上げられるとしだいに釣れなくなる"スレ"や、釣り人が同じところに集まると魚が敏感になって釣れにくくなる"プレッシャー"など、釣り人と魚のあいだでの駆け引きには欠かせない要素が豊富に盛り込まれている。もちろん、主役となる魚の生態系もシミュレートされているぞ。これによって、よりリアルな釣りの世界がネットワーク上に再現されているのだ。



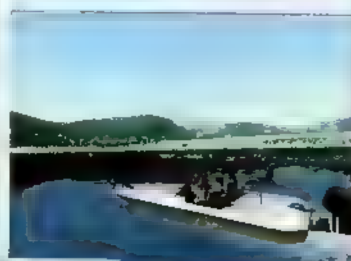
↑一見のどかな釣り風景だが、釣具から湖の中の魚の動きにいたるまで、すべてが緻密に計算し再現されている。

実存の湖やダムをモデルにしたポイントを多数用意

プレイヤーは湖でルアーフィッシングを楽しむことになるが、この湖は実存する有名な湖やダム湖がモデルになっているのだ。Xboxの能力を活かしてグラフィックがリアルなのはもちろん、湖での四季の変化や天候が釣りにどう影響するかもシミュレートしてあるぞ。また、湖内にはバスなど10種類以上の魚が生息しているが、これらの生態もリアルに再現しているのだ。時間や場所、そして天候にも考慮しながら釣るという、釣り人の気分を満喫しよう。



→雪が降り積もり、寒さが一層厳しい湖畔で釣れる魚は何なのだろうか?



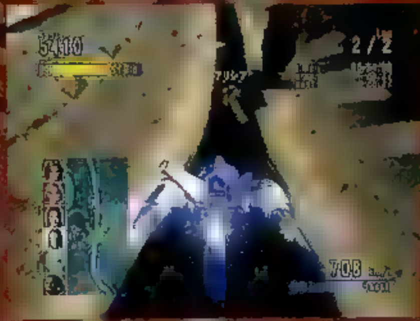
↑巨大な湖の中を、ボートを駆りながら移動するプレイヤー。奥に見えるのは富士山だ。



→緑に囲まれた湖で釣りをする。忙しい現代人にはなかなか機会がないが、ゲーム内ではいつでも可能だ。

※画面は開発中のものです。

舞台は近未来。プレイヤーはあらゆるマシンの特徴を取り入れた究極のバトルレース、カンタムレッドシフトを戦い抜くレーサーとなり勝利を目指すのだ。このレースの特徴は勝利のためならライバルを武器で攻撃してもいいということ。プレイヤーはレーザーや追尾ミサイルなど、ライバルを攻撃するための兵器を使用することが可能だ。さらに、戦いを有利にするアイテムも用意されている。戦略を駆使してライバルとの駆け引きに勝ち抜き勝利を目指せ。



↑マシン…2種類の兵器が搭載…攻撃を防ぐシールドも装備可能…器の弾丸やシールドのエネルギー…ス上のアイテムを取るこ…できるぞ。

多彩なウエポンを駆使してライバルを蹴散らすのだ



↓近未来的な建造物内から大自然のなかなど、コースは、周囲も変わるなど多彩だ。

↑搭載されたミサイルは自動的にロックオンし、敵を追いかける追尾ミサイルなのだ。

時速1600kmで疾走する反重力マシンの超高速空間バトルレースゲーム

Quantum Redshift



地上から浮遊し、時速1600キロメートルという超高速で走る反重力マシンで戦う迫力満点のレーシングゲームが登場。地上すれすれを駆け抜ける浮遊感と爽快感、ライバルとの駆け引きでの緊張感など、従来のレースゲームとはひと味違う魅力満載だ。UK チャートNo.1にランクインしたJunkie XLが音楽を担当している点も注目。

タイトル	カンタムレッドシフト	ジャンル	バトルレース
発売元	マイクロソフト	[illegible]	ハイスピードレーシング
発売日	11月21日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	Curly Monsters Ltd.		
セーブ	4ブロック		
その他	未定		

Quantum Redshift

レーシングカー、ジェット戦闘機、ドラッグレース用バイク、それまで地球上に存在してきたあらゆる乗り物のエッセンスを詰め込んだマシンが縦横無尽に疾駆する、近未来のサバイバルレース。その頂点として君臨するカテゴリー、それが"QuantumRedshift"。地表から浮遊した状態で疾走し、地形の影響を受けずに高速移動できるマシンに積まれたエンジンは、人間の持つ本能の限界を優に超えるスピードを実現した。凶暴なエンジンに加えて、先行するライバルを撃墜するため各マシン特有の兵器も搭載されている。最先端の軍事技術、電子技術、更にはその仕組みが未解明のまま利用され始めた精神エネルギー応用技術など、あらゆるテクノロジーを駆使して製造された兵器は、当然のことながら数々の事故を引き起こし、多くのレーサーの未来を打ち砕いてきた。参加レーサーが命を落とすことさえあるこの危険なレースを支えているのは、究極のスピードと興奮を追い求める大観衆だ。

手軽に始められてジックリ楽しめる4つのゲームモード

ゲームのモードには、手軽に始められるクイックレースからじっくり楽しめるトーナメントなど、全部で4つのモードが用意されているのだ。

トーナメント

トーナメントレースに出場するモードだ。レースを勝ち抜くごとにストーリーが展開し、最終レースではライバルと1対1で対決する。レースの賞金でマシンのアップグレードも可能だ。

タイムアタック

コースでのタイムレコードを目指し、ひたすらタイムアタックに専念するモードだ。ここでは、自分や他人の走る様子を表示して、それを参考に走るゴースト機能も使用できるぞ。

クイックレース

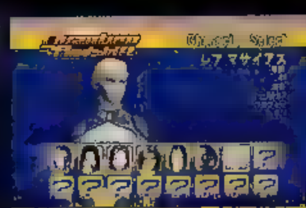
好きなコース、好きなマシンを選択してすぐにレースが始められるモードだ。レースのスコアも記録されるので、ハイスコア目指して友だちと競い合うのもいいぞ。

対戦プレイ

画面分割により、最大4人まで対戦できるモードだ。武器やアイテムを活用して、友だちと駆け引きをしながらするレースは、ほかのモードとはまた違った興奮があるぞ。



←選んだキャラクターごとにストーリーやイベントがある。



←登場するキャラクターは16人だが、最初は7人のみ。

THE WILD RINGS™



有名格闘ゲームを手がけた集団が送り出す、究極の異種格闘ゲームがついにXboxに登場するぞ。

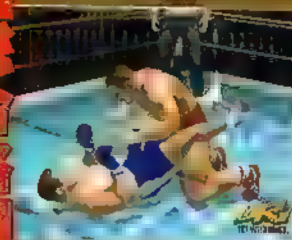
タイトル	ザ・ワイルド・リングス
発売元	マイクロソフト
発売日	2003年春発売予定
開発	パオン
価格	未定
対応	未定
ジャンル	[illegible]
価格	未定
制作者	[illegible]

オリジナル格闘家で闘う超大作総合格闘ゲーム

……格闘……ング……『ザ・ワイルドリングス』……総合格闘技……主軸で……プロレスラー対空手……レスリング対キックボクシング……現実の世界ではなかなか見られないような夢の対決をゲーム上で実現できるぞ。操作は多くの格闘ゲームで採用されてきたいわゆるレスリング系で、ボタンの入力タイミングと自分の体力、相手の体力を総合的に判断して技が決まるのだ。また、このゲームはXbox Liveにも対応していて、新規の技をダウンロードして使用することなどもできるぞ。



↑格闘技ファンなら誰もが見たい夢の対決が実現するのだ。







↑この格闘家は、百戦無敗で有名な人？　外見を組み合わせれば有名人の再現も可能だ。



↑空手家にコブラツイストをかけるプロレスラー。現実の試合ではなかなか見られない試合だ。

↑……格闘家が一堂に会するバトルロイヤル、なんてこともできるのだ。

エディットできる格闘家は100名 究極のファイターを作り上げろ!!

ユーザーが作成できる格闘家の数は100人で、技も500個のなかからカスタマイズすることが可能だ。技のモーションもプロレス、空手など全11のカテゴリーから選ぶことができる。外見もボディサイズや容姿から、レガーズ、シューズなどのパーツを細かく選べるぞ。



↑体格差が……ようになっているぞ。



↑相手に馬乗りになっての戦闘など、……の……当然再現されている。

開発担当のパオンとは？

株式会社パオンに、世界中のプロレス職人(超一流)が集結しました。いまやプロレスゲームの代名詞となっている、あの超有名タイトルの中心メンバーが一念発起。プロレス・格闘技系ゲームの常識を、いやその歴史をすらくつがえす「ものすごいもの」が完成してしまいました。スタッフロールを見るまでもない。パオンの本気、本作がいかにドリームプロジェクトであるか・・。わかる人には、はっきりとわかります。　(株式会社パオン)

➡プロレスゲームファンなら誰でも知っている、あのタイトルのスタッフが制作しているぞ。





　※画面は開発中のものです。

HALO 2

タイトル	ヘイロー2		シューティング
	マイクロソフト		
	未定		未定
	Bungie Studios		—
	未定		
その他	未定		

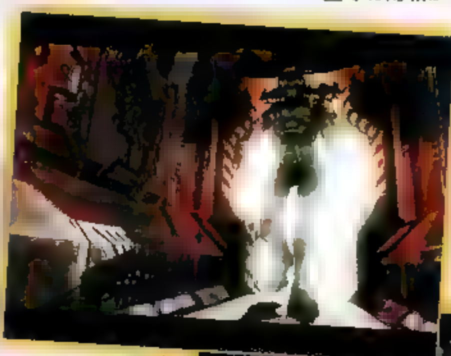
大ヒットしたSFアクションシューティングの続編がついに登場する。今作では未知の新たな敵が登場するほか、主人公のマスターチーフも数々の新しい武器でパワーアップして戦うのだ。プレイヤーが操作できる乗り物は前作の2倍以上に増えているほか、Xbox Liveにも対応し、オンライン上での対戦が可能になったのだ。



世界を震撼させたアクションシューティング最新作



⬆主人公は前作と同様、遺伝子操作で誕生したスーパーソルジャー、マスターチーフだ。



マスターチーフ再び戦場へ

➡宿敵「ウナント」から人類を守るため マスターチーフが再び戦場へ降り立つのだ。



➡敵から奪える武器なども前作より大幅にパワーアップ。迫力満点の戦いが楽しめるぞ。





※画面は開発中のものです

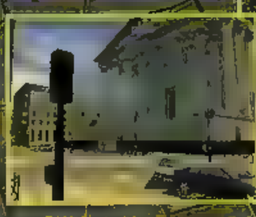
MIDTOWN MADNESS 3

ふたつの都市を疾走する ルール無用のレースゲーム

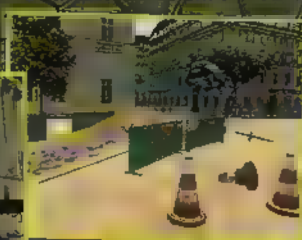
	ミッドタウン マッドネス3(仮題)		
	マイクロソフト		レース
	2003年発売予定		未定
	Digital Illusions C.E.		—
	未定		
その他	未定		

[illegible]の都市を舞台に、アクセル全開で爆走するXbox Live対応のルール無用のレーシングゲームだ。使用できるクルマは全部で30種類以上。ピザ配達人やレースの運転手など、[illegible]種類以上の職業を選んで街を走るモードがあるぞ。









街のすべてが舞台だ

⬆街のなかには[illegible]





⬆➡[illegible]

現地調査で街並をリアルに再現

スウェーデン開発スタッフに直撃!!

開発は『フリースポーツ・チャレンジ』が好評のデジタルイリュージョン社。ヨハン・デュール氏とアンドレアス・ローマン氏は「ワシントンの再現度はかなりのものですよ。ストーリモードやXboxLive対応ですから、日本の皆さんにも長く楽しんでもらえるものを目指しています」。



 ※画面は開発中のものです

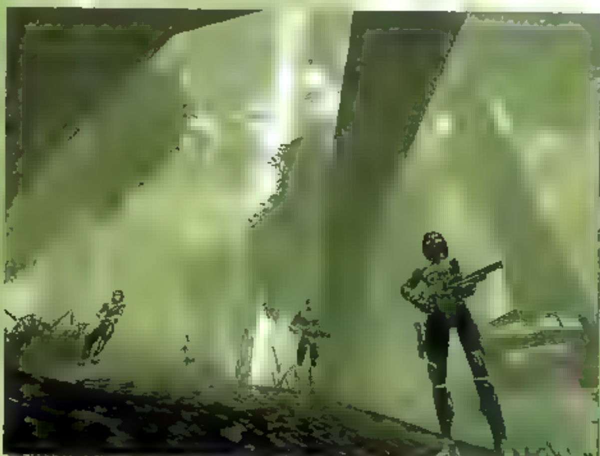
4人の特殊コマンドーを状況に合わせて操作せよ

BRUTE FORCE

特殊能力を持つスーパーコマンドーを操作してミッションをクリアーするアクションゲームだ。プレイヤーは隠密行動、作戦、狙撃、猛攻などの能力を持つスナイパー、戦士、スパイ、エイリアンの4人のコマンドーを状況に合わせて使い分けなければならないぞ。また、途中からほかのプレイヤーが参加できるダイナミック協力プレイモードと、対戦形式のデスマッチモードがあり、4人までの同時プレイが可能だ。



↑いうノアンタイプのコマンド　は　身体能力的な　がパワー　はかない　ありそうた



↑スナイパー、戦士、スパイ、エイリアンの4人の中から場面ごとに最適なコマンドーを選んで戦おう。各コマンドーの能力を最大限に生かせるかがプレイヤーの腕の見せ所だぞ。



↑密林の中で銃をかまえる女性コマンドー　コマンドー　は数種類の武器を携帯できるのだ。



←もちろんハードなアクション要素も満載なので、アクション好きも安心だ。

タイトル	ブルートフォース(仮題)		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクション
発売日	2003年発売予定	価格	未定
開発	Digital Anvil	対応	
プレイ人数	未定		
その他	未定		

※画面は開発中のものです

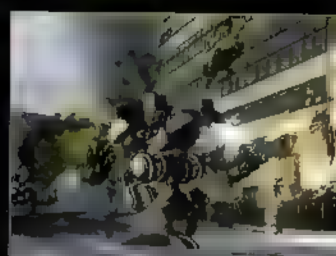
09

MECHASSAULT

タイトル	メックアサルト(仮題)		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクション
発売日	2003年発売予定	価格	未定
開発	Day 1 Studios	対応	
プレイ人数	未定		
その他	未定		

オンラインマルチプレイヤー対戦可能なロボットアクションシューティング

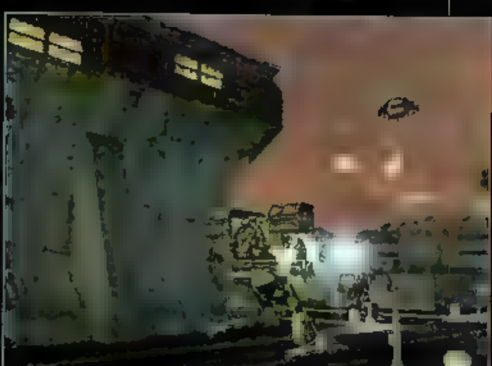
31世紀の世界を舞台に、最強兵器である高さ40フィートの歩行型戦車"BattleMech"を操作して数々のミッションをクリアーしていくロボットアクションゲーム。Xbox Liveにも対応していて、ネットワーク上の仲間やライバルとボイスチャット機能を使って作戦を練ったり相手を挑発しながらバトルを楽しめるのだ。また、画面を分割してのマルチプレイも可能なので、友だちを呼んでいっしょに対戦をすることもできるぞ。



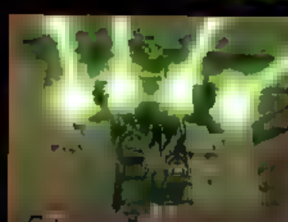
↑ステージ上にあるビルや橋などの建造物は破壊可能で、それを利用しての攻撃もできる。



↑武器を使用したときや建物を破壊したときのビジュアル効果は圧倒的に派手だぞ。



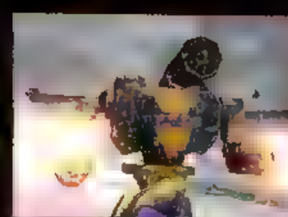
31世紀最強の兵器BattleMech



↑鬼のような形相をした人型BattleMech。30トン級から100トン以上のものまで、多彩なタイプが登場する。



↑こちらは歩行戦車といった外観のマシンだ。肩にはミサイルポッドと思われる装備が搭載されている。



↑一見人型のように見えるが、両腕と頭部が銃口となっている。油断して近づくと危険そうだぞ。

※画面は開発中のものです。

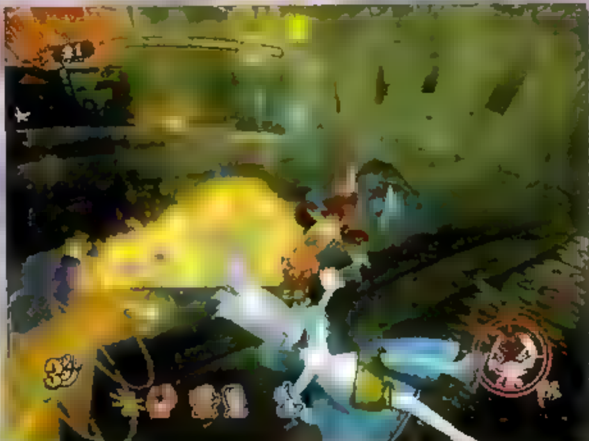
10

WHACKED!

オンライン上でくり広げるエキサイティングゲームショウ

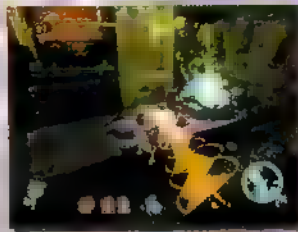


アメリカンテイスト満載のドタバタテレビショウ"Whacked"に出演して、一攫千金を狙うアクションゲームが[illegible]の『Whacked ギリヤバ！乱闘パーティーテレビ！』だ。ゲームの目的はただひとつ、敵をぶっとばして生き残ること。オンライン上のプレイヤーたちが、コミカルな外観をした8人のキャラクターを選んで、カチカチカッチンや斧チョップ、アヒルボムなどのナンセンスなウエポンで壮絶なバトルをくり広げるのだ。



➡敵キャラクターを操作するのは自分と同じくオンライン上にいるプレイヤーたち。そのため予想もできない動きをしてくることもあるのだ。

アメリカンテイスト満載のコミカルアクション



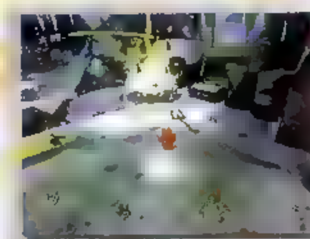
⬆コミカルな外観のキャラクターたちがナンセンスな武器で戦いをくり広げるのだ。



⬆テレビショウ出演して一攫千金を狙うために8人のキャラクターが集結する。



⬆日本とはひと味もふた味も違うキャラクターたちには新鮮な驚きがある。



⬆自分が生き残るためにはとにかく敵を倒して倒して倒しまくるのだ。

タイトル	ワックド！ギリヤバ！ラントウパーティーテレビ！		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	パーティーアクション
発売日	2002年冬発売予定	価格	未定
開発	Presto Studios Inc.	人数	
[illegible]	未定		
その他	Xboxボイスコミュニケーター、Xboxシステムリンクケーブル		

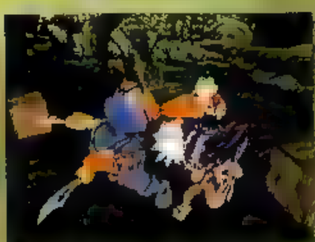
※画面は開発中のものです。

KUNG FU CHAOS

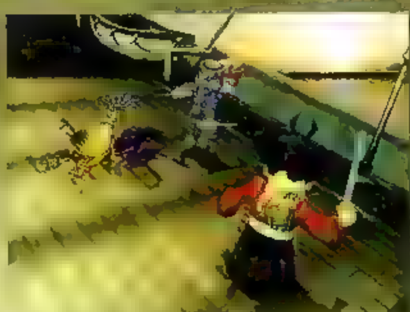
1970年代のカンフー映画がヒントのひと味違う武闘アクションゲーム

タイトル	カンフーケイオス（仮題）		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクション
発売日	2003年発売予定	価格	未定
開発	Just Add Monsters (JAM) Ltd.	メモリ	
[illegible]	未定		
その他	未定		

1970年代のカンフー映画をヒントに作られた、ひと味違う格闘アクションゲームの登場だ。独特の戦闘スタイルと得意技を持ったキャラクターたちが、映画のセットを舞台に桁外れの跳躍や命がけの離れ技などを繰り広げて戦うぞ。また、このゲームでは侮辱攻撃というシステムを採用している。相手にクリーンな一撃を与えることもできるが、これに痛烈なセリフを加えると攻撃のインパクトは一段とパワーアップするのだ。さまざまな対戦ルールが選べるほか、ミニゲームやカスタマイズ可能なオプション機能などがあり、多彩なプレイが楽しめるぞ。



⬆映画に出てきそうな個性的なキャラクターたちが大技を駆使して戦うぞ。



⬆アニメーション仕掛けの大道具、可動式セット、連続するスペクタルアクションが戦いを盛り上げるのだ。



⬆侮辱攻撃システムの採用で、戦闘中はキャラクターのセリフが飛び交うのだ。

ステージは有名映画のセットがモチーフ

➡プレイヤーが戦う舞台は、カンフーの名作から最新のハリウッド超大作まで、さまざまな映画をヒントに作られたステージだ。



※画面は開発中のものです。

Crimson Skies:High Road to Revenge

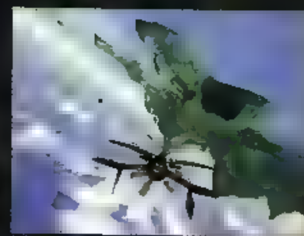
タイトル	クリムゾンスカイズ:ハイ・ロード・トゥ・リベンジ(仮題)		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクション
発売日	2003年発売予定	価格	未定
開発	マイクロソフト		
	未定		
その他	未定		

空中戦のスリルとアドベンチャーの興奮を合体させたスカイアクション

上空から地上すれすれにくり広げられる空中戦のスリルと、ハリウッド映画さながらのストーリー展開が楽しめるアクションゲーム。主人公は伝説のヒーロー、ネイサン・ザカーリとなり、1930年代のアメリカ各地で敵のエースパイロットと勇敢に戦いながら虐げられた女性たちを救出していくのだ。画面分割しての4人同時対戦にも対応しているぞ。







←↓専門知識は不要。誰でも戦闘機を自由に操縦し、コンバット飛行の醍醐味を味わうことができることが重視されている。



←地滑りを起こしたり、橋を壊したりなど、地形や構造物をうまく使って敵を墜落させたり振り切ったりもできる。

※画面は開発中のものです。

簡単な操作で空中戦が楽しめる

13

Project Gotham Racing™ 2

タイトル	プロジェクト・ゴッサム・レーシング2(仮題)		
	マイクロソフト		レース
	未定		未定
	Bizarre Creations		
	未定		
その他	未定		

最新車種エンツォ・フェラーリで熱いレースをくり広げろ

世界の都市を舞台に、有名カーに乗って……の続編が登場。……フェラーリやポルシェを始めとする有力メーカーから新たなライセンスを獲得、最新車種のエンツォ・フェラーリに乗ることもできるぞ。舞台となる都市もエジンバラやスコットランド、香港などが追加されている。



↑忠実に再現された都市の中を実在のクルマで走る。……



↑続編となる今作では世界各国の有名メーカーのクルマが50種類以上収録される予定だ。



↑ゲームの主軸となるレース部分に注目。迫力ある市街地レースが楽しめるぞ。

※画面は開発中のものです。

14

戦場の出前持ち

タイトル	センジョウノデマエモチ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクション
発売日	2003年発売予定	価格	未定
開発	マイクロソフト	開発者	ゲームデザイン:御厨ヒンカ/ビジュアルデザイン:タナカカツキ
	未定		未定
その他	未定		

御厨ヒンカとタナカカツキコンビの出前持ちゲーム登場!!

高度に発展した未来の世界。あるウッカリ者によって世界中の安全システムがダウン。そんななか「どこでも! すぐに! 確実にピザをお届け!」と宣言するピザ屋が出現。隣り町から地球の裏、戦場から注文はひっきりなし! そんなピザ屋のデリバリ職人がゲームの主人公だ。



↑独特のゲーム感覚を持つ御厨ヒンカがゲームデザインを担当している。



↑個性的なキャラクターを作り出すタナカカツキがビジュアルデザインを担当。



↑人々がおっちょこちょいになってしまった世界でフランちゃんが大活躍。

※イラストは開発中のものです。

15

BLiNX THE TIME SWEEPER

ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

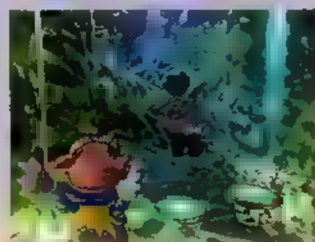


ゲームショウでプレイもでき、12月12日発売が発表され、期待も高まる『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』(以下『ブリンクス』)。今回公開された、新たなラウンドの画面で紹介しよう。

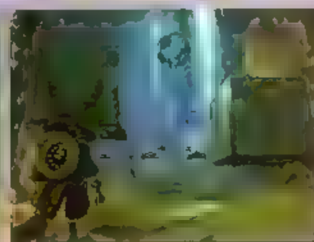
action				
	タイトル	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー		
	発売	マイクロソフト		キャラクター3Dアクション
	発売日	12月12日発売予定	価格	6800円(税別)
		アートゥーン		プロデューサー:[illegible] ディレクター:[illegible]
		未定		
	その他	未定		

新たなラウンドではどのような冒険が待つのか?

『ブリンクス』の世界中にあふれてしまった怖いモンスターたち。このままでは、プリンセスの住む世界が破壊されてしまう。そのためにブリンクスは、タイムコントロールを駆使して制限時間内にすべてのモンスターを倒し、タイムクリスタルを回収しなければならない。そう、これは世界とプリンセスを救出するための冒険なのだ。今回入手したふたつのラウンドは、夕日の美しい岩の造形物のある世界。そして、水中のような世界。さまざまなラウンドが冒険の始まりを待っている 。



↑青、光を放つ丸いモノは ジャンプ台?それともスイ チ? どう攻略するのか?



↑薄暗い ステージに待ち受けるモンスタ 、蛍の描かれたキューブは いったい何か?

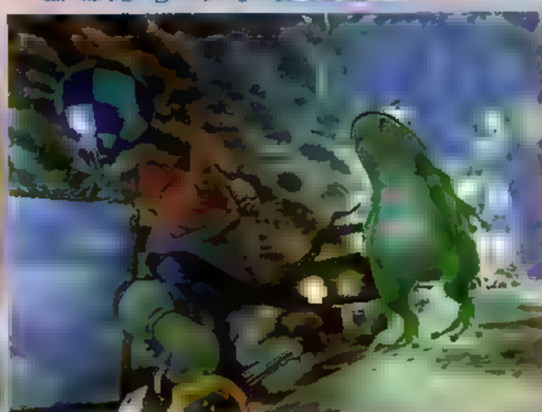
夕日が美しい



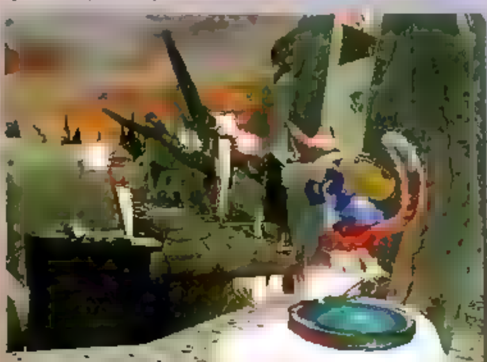
↑美しい夕焼け空を見上げるブ ンクス。岩のような建造物がある このステ ジには 木があった とちょっと違う世界のようだ。



ここは水の中なのか?

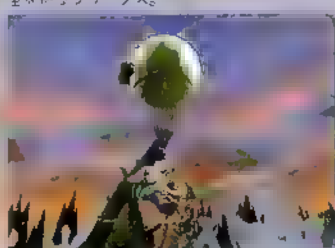


↑待ちかまえたように現れた蛙のようなモンスタ 。このステージは水の中なのか? それとも洞窟のような場所なのだろうか? 気になるよね!



↑スイッチを踏むブリンクス。でもその先に見える牙のような物体は? このステ ジでは、どんなタイムコントロ ルが有効か?

↓"時間掃除機TS-1000"にバル ンがつ て空を飛ぶブリ クス。



バルーンで飛ぶのかな?



↑敵がいる 場所へ飛び降りる寸前、迫力満点のジャンプシーンだ。うまく敵を倒せるか?

バンジー!? 迫力のジャンプ



TGSでそのすべてがわかった! 正式スタートは2003年1月16日!

特別企画

もうすぐ始まる! Xbox Live

9月9日に限定ベータが募集開始となり、さらに東京ゲームショウでは正式稼働日も告知され、いよいよXboxのオンラインサービス"Xbox Live"が動き始める! 今号では、その全貌をバッチリ紹介!

Xbox+ブロードバンド+Xbox Liveスタータキット=究極のオンラインゲーム!

5000名限定! Xbox Live限定ベータプログラムから正式スタートまで

02年9月9日
ベータプログラム募集開始

↓

02年9月19日
東京ゲームショウ開催
Xbox Liveに関する新発表多数!

↓

02年10月22日
ベータプログラム募集締切

↓

02年10月26日
メ　ルによるベータプログラム当選通知
当選者は5000名限定

↓

当選者は専用サイトで必要事項を記入して手続きを済ませる

↓

02年11月中旬
ベータキット発送
届いた日からすぐ遊べる

↓

03年1月中旬
ヘ　タプログラム終了

↓

03年1月16日
Xbox Liveスタ　タキット発売

待ちに待ったXboxのオンラインサービス"Xbox Live"が、まもなく体験できる。これがどういうものなのか、もう一度ここでおさらいしておこう。

Xbox Liveは、Xboxだけのゲームに特化したオンラインサービスだ。ネット=ホームページやメールというイメージがあるが、Xbox Liveではそのようなサービスはなく、あくまでもオンラインでゲームをするためのもの。またブロードバンド回線のみを対象としており、より高速にデータのやりとりができるのも大きな特徴のひとつ。接続方法も簡単で、基本的にはいまパソコンで使っている接続をそのまま利用できる。さらに、Xbox Liveはマイクロソフトがすべて管理・運営しており、いちばん最初の接続で承認作業はすべて行うため、人気ゲームの発売日で最初の承認でつながりにくくなる、ということもほとんどなくなるという。

ブロードバンド接続、高度なセキュリティー技術、マイクロソフトによるデータセンター管理など、すべてにおいて圧倒的にオンラインゲームを遊ぶ環境が他機種以上に整っている。あとは、おもしろいゲームの登場を待つのみ!

もうすぐ始まるXbox Live。XboxオリジナルのMMORPGも公開され、このうえなく盛り上がったきたぞーって感じ!



➡東京ゲームショウで数々の新情報が発表された。



⬅オンラインの釣りゲームも気になるところ。

MMORPGもついに発表!



➡マイクロソフトが放つMMORPG『トゥルーファンタジー ライブオンライン』は、ユーザーの期待もかなり高い。はやく遊びたい!

Xbox Live限定ベータキットの中身をチェック！

9月9日から"Xbox Live限定ベータプログラム"の募集がXboxのサイト（http://xbox.jp/）で始まった。5000名限定で、本サービス開始よりひと足早くXbox Liveを楽しむことができる。いわゆるベータテスト（接続検証）というより、どちらかと言うと"限定先行発売"に近い。本サービスとほぼ同等の環境で遊べるのだ。1年間のXbox Live使用料がキットの値段（6800円）に含まれているが、これはあくまで本サービスが始まってからのもので、ベータ期間は含まれないのでご安心を。この期間しか遊べないゲームやアイテムがあるので、右記の条件にあてはまるなら、ぜひ応募してみよう。

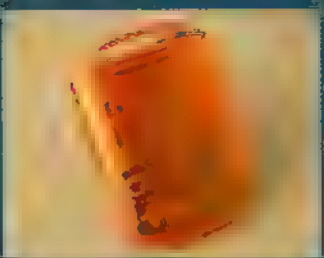
ベータプログラムへの応募条件（http://xbox.jp/ にて 10月22日まで）

- 日本国内在住で成人（20歳以上）
- Xbox本体、ブロードバンド接続環境、電子メールアドレス、クレジットカード（VISA、Master、AMEX、JCB）を持っている
- 当選された場合、Xbox Live限定ベータキット（6800円）を購入できる
- 正式サービス開始後も継続してサービスをご利用いただける意思がある
- Xbox Live使用条件 / マナーについて / プライバシーについてのサービスご利用規約に同意できる

特製メモリユニット

ベータキットだけ！

[illegible]特製メモリユニット[illegible]個人IDはメモリユニットにセーブすることができるので、これで持ち歩くことも。ちなみに、Xbox Liveのイメージカラーは[illegible]

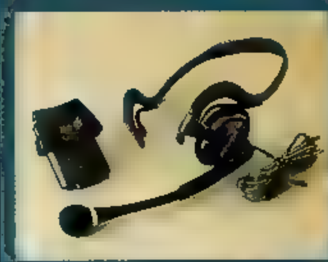


Xbox Live限定ベータキット



ボイスコミュニケータ

Xbox Liveの特徴のひとつである、音声による会話"ボイスチャット"をするためのマイクとヘッドホン。ほとんどのソフトが対応。相手の声はヘッドホンからのみ聞える。



Revolt

ベータキットだけ！

[illegible]ンレースゲーム。見た目はふつうの[illegible]ゲームそのものの完成度は高く、対戦はかなり盛り上がる仕上がりになっている。これがボイスチャットでできるっていうんだから、そりゃもう燃える！　ちなみにこれはベータ期間のみプレイ可能。オフラインでは遊ぶことはできないので、ホントにこの期間しか遊べないのだ。





[illegible]会話を楽しんだ[illegible]

特製パッケージ

ベータキットだけ！

この特製パッケージも、じつは限定ベータキットだけのもの。通常のスターターキットでは、ここに紹介した特製メモリユニットや「リボルト」、そしてこのケースは同梱されておらず、また別売りされる予定もないので、ホントに5000人だけの限定グッズ。ボイスコミュニケータを収納しておくのにちょうどいいケースだ。



ファンタシースターオンライン エピソード1＆2

ゲームキューブで大ヒット中のオンラインRPGが、ベータキットおよびスターターキットに同梱（！）される。これについても詳細が東京ゲームショウで発表され、その中身はゲームキューブ版と同等の「～エピソード1＆2」となった。キーボードでチャットをしたい人のために、PC用のUSBキーボードをXboxで使えるようにする変換アダプタ同梱もあわせて発表された。





←声色まで変えることもできるボイスチ[illegible]

←開発はすでにほぼ完了しているという。はやくボイスチャットしてみたい。

[illegible]ックチーム中氏か[illegible]



頭脳対戦ライブ

[illegible]ブルゲームのオンライン対戦ゲームとして、『頭脳対戦ライブ』が同梱される。『ファンタシースターオンライン』以外にもパックインゲームが同梱されるという話がずっとあったけど、最終的にコレとなったようだ。これは囲碁、麻雀、将棋、リバーシという定番中の定番な4種のテーブルゲームを遊ぶことが可能。もちろんボイスチャット対応で、ユーザーどうしアレコレとしゃべりながら対戦ができる。

※このページで紹介しているキット内容の写真はすべて米国版のものです。

他機種にはマネできない Xbox Liveはココがスゴい!!

そもそもXboxは、オンラインで遊べることを前提に設計されたため、最初からハードディスクドライブやイーサネット端子を搭載している点が、他機種とは大きく異なっている。ついに、Xboxの本領を発揮するときがきた、ってわけだね。

Xbox Liveは、いわゆるパソコンなどのインターネットと同じネット網につながるわけではなく、Xboxだけの強固なセキュリティーに守られた独自ネットが形成される。これは、外からXbox本体のハードディスクを見られないよう、セキュリティーをかける意味もある。万が一、Xbox用ウイルスをインターネットにバラまかれても、ガッチリとガードされているから安心なのだ。

1 6800円ですぐ遊べる！

Xbox Liveはスタータキットを6800円で購入すれば、買ったその日からすぐオンラインで遊ぶことができる。この6800円の中には前ページで紹介したもののほかに、Xbox Live利用権1年分も含まれている。2年目からはXbox Liveを利用するための料金が課金されていく予定だが、これも格安料金を予定しているという。



2 追加データのダウンロードが可能

最初からハードディスクを内蔵しているからこそできることだが、Xbox Liveではオンライン経由で追加マップやシナリオなど新データをダウンロードし、新しい要素を楽しむことも可能となる。RPGなら追加の武器やアイテム、マップなどをダウンロードすることが可能となるだろうし、アクションやシューティングゲームでも追加ステージ、追加機体などの要素を盛り込むことができそう。ひとつのゲームをより長く、じっくりと楽しめそうだね。ただ、これはXbox Live対応ソフトならすべて可能だというわけではなく、当たり前だけどダウンロードサービスを盛り込むようなプログラムにしておかなければならない。そんな対応ソフトがたくさんあるといいなあ。



緊急インタビュー あらゆるブロードバンドでXbox Liveを楽しめます!!

Xbox Liveに関する情報がひととおり出揃ったところで、これまでオンラインサービスについて何度もインタビューしてきたXbox事業本部オンラインサービス統括部統括部長の小出氏に、いま一度じっくりお話を伺った。気になる質問をアレコレと聞いてみたぞ！



マイクロソフト Xbox事業本部 オンラインサービス統括部統括部長
小出雅弘

日本でのベータプログラム 5000人限定なのは？

――Xbox Liveのベータキットやスターターキットに同梱されるソフトが東京ゲームショウで発表になりましたね。

小出 どういうソフトを同梱するのか、最後までずっと調整していたんですが、けっきょく『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』と『頭脳対戦ライブ』、そしてベータキットにはその期間中のみ遊べる『Revolt』を入れることになりました。『Revolt』以外は、実際のスターターキットと同じタイトルですが、ゲームそのものはベータ版になる可能性もありますので、その場合はスターターキットの発売日に合わせて正式版をベータユーザーの方にお送りすることになります。

『Revolt』はホントにこのベータ期間オンリーなんですよ。同梱されるゲームは、ベータプログラムも含めて各国オリジナルになりました。

ベータプログラムに参加できる5000名という人数は、サーバーを使う『ファンタシースターオンライン』のようなゲームの場合、ベータテストをするのにどれくらいの人数が最適か……ということで算出された人数なんです。アメリカではすでにベータプログラムがはじまってまして、10万人以上の応募があったようです。日本でも相当反響があって、あっという間に5000を越えました。

海外のユーザーとオンラインで遊べる？

――抽選発表は10月20日ですが、これは完全に抽選でしょうか？

小出 完全に抽選です。ある程度の地域やプロバイダ、接続方法が均一になるよう調整するとか、そういうことはしません。でも、アンケートの回答はチェックしてます。あきらかに対象外となる人はあらかじめ外したうえで抽選することになります。

――アメリカなど海外のプレイヤーといっしょに遊べるようなタイトルは出てくるでしょうか？

小出 タイトルによってはそういうのはあると思いますが、現時点ではこれがそうなる、というものは、まだはっきり決まっておりません。ゲーム発売の段階でこれは国別に遊ぶもの、と決めたものは、あとから全世界対応にすることができないんですよ。国別にするかワールドワイド対応にするかは各メーカーさんにおまかせしているのですが、いまのところは全世界の人といっしょにオンラインで遊べるXbox Live対応ソフトはないようですね。でも、今後は出てくると思いますよ。

――Xbox Live使用料はスターターキットの6800円内に1年分入っているんですが、それとは別途料金がかかるタイトルは何かありますでしょうか？

小出 いまのところ、『ファンタシースターオンライン』のハンターズライセンス（月額使用料金600円）のみですね。これ以外は当面ないと思いますので、最初のスターターキット6800円だけでいろんなタイトルを遊ぶことができるはずです。



↑クレジットカードは決済のためというよりは、身分証明書代わりに必要のようだ

3 "声"でおしゃべり！ ボイスチャット

Xbox Live最大の売りが、まだ他機種でも実現していないボイスチャットだ。これまで一般的なオンラインゲームのチャット(会話)は、ゲーム中にいちいちコントローラーを手から離し、キーボードで会話内容を打ち込んでいた。これが、コントローラーを持ったままふつうに操作しながらチャットができるというのは、すごく便利！



4 そのほか便利な機能満載!!

そのほか、マイクロソフトがデータセンターを一括管理するからこそできる機能がいろいろあるぞ。最初にXbox Liveへ接続したときにユーザーへ割り当てられるID"ゲーマータグ"は、どのゲームでも共通のID。だから、"フレンドリスト"で友だちがXbox Live対応のほかのゲームをやっていてもわかるし、"プレイヤーサーチ"機能で同じレベルのユーザーを捜すなんてこともできちゃう。ブロードバンドだからこそ、常時接続だからこそこんなことまでできちゃうってわけだね。対応ソフト(右表)も、これまで「タイトル未定」というものが多かったけど、それもだいぶ明らかになってきた。このうち、いくつかは来春までに発売されそう！ いろんなジャンルがそろいそうだ。楽しみ！

Xbox Live 対応タイトル

タイトル名	メーカー
タイトル未定	アイディアファクトリー
タイトル未定	アクティビジョン
シミュレーション(仮題)	アクアシステム
スポーツゲーム(仮題)	アスク
[illegible]NINE	アトラス
[illegible](仮題)	イーフロンティア
アクションシミュレーションゲーム(仮題)	インターレックス
レースゲーム(仮題)	[illegible]
ネットワーク[illegible]	エッチ・アイ・シー
タイトル未定	[illegible]
カプコンvs.SNK2 EO	カプコン
[illegible]オンライン(仮題)	カプコン
[illegible] for Xbox(仮題)	クールキッズ
[illegible]ルーンブリッド[illegible](仮題)	[illegible]
タイトル未定	[illegible]
タイトル未定	コトブキシステム
タイトル未定	コナミ
オンライン[illegible](仮題)	サクセス
タイトル未定	サミー
TOP ANGLER 2(仮題)	[illegible]
sega GT2002 オンライン(仮題)	セガ
SPIKEOUT X-TREME(仮題)	セガ
ファンタシースターオンライン エピソード1&2	セガ
ライデンファイターズ エヴォリューション	[illegible]
タイトル未定	タイトー
[illegible]XX(仮題)	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
タイトル未定	[illegible]
タイトル未定	[illegible]
[illegible]シミュレーション[illegible]	ナムコ
タイトル未定	ハイウェイスター
アクションゲーム(仮題)	ハドソン
キングダムアンダーファイア[illegible]	[illegible]
タイトル未定	バンダイ
[illegible](仮題)	バンプレスト
タイトル未定	バンプレスト
[illegible]	ビクターインタラクティブソフトウェア
タイトル未定	ブロッコリー
[illegible]ブレード[illegible](仮題)	フロム・ソフトウェア
[illegible]	フロム・ソフトウェア
タイトル未定	[illegible]
シューティング(仮題)	ボーステック
[illegible]ファンタジー[illegible]	マイクロソフト
[illegible]ライブオンライン	マイクロソフト
Wreckless(ワックレス)[illegible]	マイクロソフト
[illegible]	マイクロソフト
[illegible]	マイクロソフト
[illegible]	マイクロソフト
HALO2	マイクロソフト
Project Gotham Racing 2	マイクロソフト
Midtown Madness 3	マイクロソフト
MechAssault	マイクロソフト
[illegible] Challenge(仮題)	マイクロソフト
シューティングゲーム(仮題)	[illegible]
[illegible]シミュレーションゲーム(仮題)	[illegible]
パズルゲーム(仮題)	[illegible]
[illegible]しょっと(仮題)	[illegible]
タイトル未定	メトロ・スリーディジャパン
[illegible](仮題)	[illegible]エンタテインメント

※[illegible]のものは、Xbox Live正式スタート時対応タイトルです。

クレジットカードが必要なのは理由がある!?

――[illegible]プログラムに[illegible]できるのが20歳以上でなければ[illegible]ということなんですが。

小出 [illegible]、その関係でベータプログラムでは20歳以上とさせていただきました。正式スタート後は[illegible]の方が[illegible]でもオーナーという形になりますので、[illegible]の方はご両親と[illegible]でセット[illegible]大丈夫です。[illegible]コンテンツダウンロードなどがあった場合に[illegible]の料金がかかってしまうんじゃないかという不安もあるかと思うんですが、ペアレンタルコントロール(アクセス制限)が可能なので[illegible]ありません。

――今後、クレジットカード以外の方法で決済できるようになるのでしょうか？

小出 コンテンツダウンロードなどXbox Live上で発生した料金を支払う方法については、クレジットカード以外の決済方法を別途検討中ではあります。ただ、いちばん最初のXbox Liveそのものへの[illegible]段階で[illegible]、クレジットカードの[illegible]入力が[illegible]クレジットカードを[illegible]として使わせていただいているんです。将来的には別な方法も[illegible]していかなければならないと[illegible]。

ブロードバンド回線ならどのプロバイダでも大丈夫？

――Xbox Live[illegible]ブロードバンド[illegible]ユーザー、PCを持っていないというユーザーもいると思うんですが？

小出 [illegible]正式決定しておりませんが、Xbox Liveが正式[illegible]するタイミングでXbox Liveスターターキットとブロードバンド回線を組み合わせたサービスを、いくつかのプロバイダ様と検討中です。ご購入いただければすぐつながるよう、あらかじめセットアップしておくようなものができれば、[illegible]。

――ブロードバンドであれば、どの回線、どのプロバイダでも大丈夫ということですか。

小出 大丈夫です。いま各プロバイダ様と接続検証を行っているところですが、調べたかぎりではつながらないブロードバンド回線はありません。フレッツADSL、Yahoo!BB、イーアクセスやアッカ・ネットワークスなど一般的なADSLサービスはもちろん、ケーブルテレビ会社のインターネットサービスでも問題なくつながります。

――ブロードバンドということで、[illegible]の設定が難しそうな[illegible]もあるんですが。

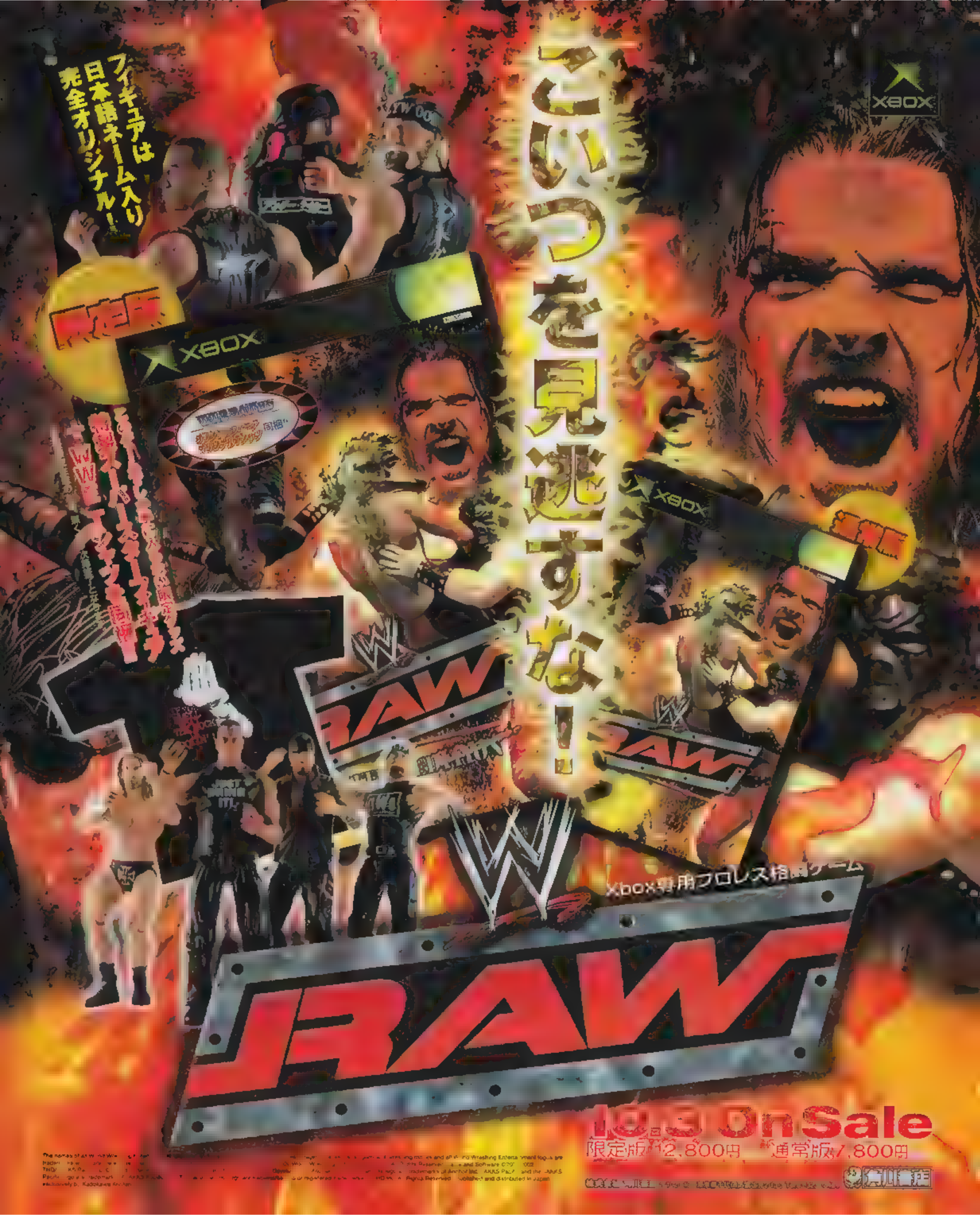
小出 [illegible]。マニュアルやプロバイダの資料を調べないとわからないような細かい数値を入力する必要は、ほとんどありません。フレッツADSLでADSLモデム[illegible]、PPPoE認証でIDとパスワードが必要になりますが、それぐらいですよ。あとはほとんど自動で各種設定を行います。ホントにビックリするほど簡単です。長年、PCに関わってきた自分としては、「え？ これだけ？」っていうぐらいです(笑)。




XBOX
ついにできたを。
KOEI
大ヒットアクションゲーム、
ついにXboxに見参!
真
三國無双
SHIN・SANGOKUMUSOU
2
隠し要素として、超上級者
向けの難易度を用意
音質が格段に向上。
ドルビーデジタル5.1ch対応
クリアしたエンディングを
自由に見られる
ハードディスク対応による
ロード時間の短縮、セーブ数の増加
武将キャラのカラーパターン、
護衛兵のモデルを変更可能
好評
発売中
●6,800円
DOLBY
DIGITAL
コーエーの最新情報はこちらに ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス/TEL.045-561-8000(TVゲーム)
■当社は、許諾なしに本ソフトの複製・賃貸・営業使用は、許可しておりません。
Produced by
ω-Force
特許出願中
集団キャラクタ索敵・戦闘制御方法
株式会社コーエー
www.koei.co.jp TEL 045-561-6861(代)


XBOX
この神秘の海は、
紅の海
Crimson Sea


ついにできたを。
koei
何を産むのか——
2002.Nov. on sale ¥6,800 for Xbox
DOLBY DIGITAL
株式会社コーエー
www.koei.co.jp


フィギュアは
日本語ネーム入り
完全オリジナル!
こいつを見逃すな!
XBOX
Xbox専用プロレス格闘ゲーム
RAW
10.3 On Sale
限定版12,800円 通常版7,800円
角川書店

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍

▶惑星ヘイローで戦い抜く術を徹底指南!!

HALO ヘイロー サバイバルガイドブック

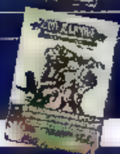
好評発売中 A5判 定価1400円+税



▶最終ステージを完全サポート

ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック

好評発売中 A5判 定価1280円+税



▶全マップ掲載で最終ステージまで迷わない!

JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック

好評発売中 A5判 定価1200円+税



▶未公開&描き下ろしイラスト満載!

式神の城 公式設定資料集

好評発売中 A4判 定価2400円+税



▶連続技も隠しコスチュームもこれ1冊で

DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック

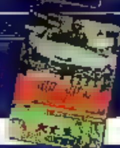
好評発売中 A5判 定価1000円+税



▶全20ミッションを完全攻略!!

DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック

好評発売中 A5判 定価1380円+税



▶ビストロのすべてがここに!

ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック

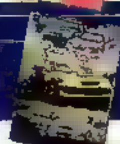
好評発売中 A4判 定価2400円+税



▶全コース1位奪取をナビゲート!

ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック

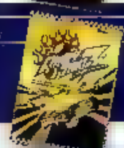
好評発売中 A5判 定価1400円+税



▶全コースでクレイジーを目指せ!

クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド

好評発売中 A5判 定価1400円+税



▶「叢」のすべてを解き明かす!!

叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック

好評発売中 A5判 定価1400円+税



▶ゲームの余韻に浸りたいあなたに……

トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック

好評発売中 A4判 定価2400円+税



GIジョッキーとなるための情報満載!

JOCKEY'S ROAD パーフェクトガイド



レースを勝ち抜くためのポイントを伝授し、エンディングまで導く! システム解析、全イベント、管理馬データの完全公開など、極秘情報満載!

10月25日発売予定 A5判 価格未定

レースを勝ち抜くためのポイント&データ満載!

segaGT2002 パーフェクトガイド



メインとなる"segaGT 2002"モードは秘蔵データとポイント攻略で徹底指南。また、全コースの主要コーナー詳細攻略はもちろん、そのほかのコーナーは進入速度を表にして完全掲載だ!

好評発売中 A5判 1400円+税

チェイスとガンファイト!! ふたつのモードを完全攻略!!

MAXIMUM CHASE マキシマムチェイス パーフェクトガイド



カーアクションのチェイスモードとシューティングが基本のガンファイトモードを完全攻略! やり込みが必要とされる数々の隠し要素の出現条件、獲得アイテムも徹底網羅でお届けだ!

好評発売中 A5判 1400円+税

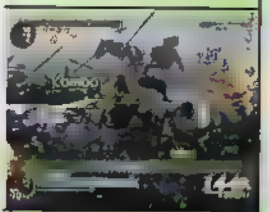
●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア 電話03・3499・9300/FAX03・3499・3980 E-mail：cs@ascii-store.com http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03-5433-7850（営業局）

9月26日〜10月24日 発売日



9月26日　真・三國無双2



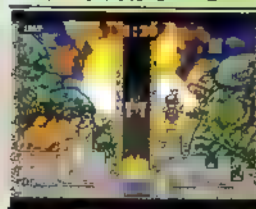
三国志を題材に、三国時代の猛将たちの中からひとりを選び、群がる敵兵たちをつぎつぎになぎ倒していく爽快アクション。必殺技を駆使して用意されたミッションをクリアーしていこう。

10月3日　WWE RAW



世界でもっとも人気の高いプロレス団体WWE。そのWWEの魅力とも言える入場シーンなどの演出だけでなく、雰囲気までも忠実に再現。観客の支持率を表現したシステムで、会場と一体となって闘うのだ

10月3日　エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず〜る!!



上から振ってくるいろいろな形のブロックをキャッチして、フィールド上に隙間なく積み上げよう。そうして、ライバルよりもさきに頂上へたどり着いたほうが勝ちというルールなのだ。

相沢浩仁



8月下旬に「ラレースポーツ・チャレンジ」で有名なスウェーデンのデジタルイリュージョン社を訪問。開発室を細かく見せてもらう。「ミッドタウンマッドネス3」はとてもよくできているんですが、ほかにも凄いことがいくつも発覚！　次号に少しは書けるかな？　本誌編集長。

- **真・三國無双2**：とにかく単純明快に気分爽快で楽しい!! 処理落ち（？）まで移植されている感じで、PS2版との違いは武将カラーなど少ししかない。が、Xboxによる画面はくっきりと鮮明な気もしてちょっとお得かも。PS2版を遊んでいない人なら「三国志」を知らなくても問題ないのでオススメです。
- **WWE RAW**：WWEファンならば演出やおまけ映像などもあり、もちろんオススメ。知らなくてもWWE自体が過激で何でもアリ的な部分があるのでけっこう楽しめる。技は多彩だし変な凶器やアイテムもある。開発はDC版「UFC」で定評のある日本のアンカーだけにきめ細かい。エディットもできるしね。
- **エッグマニア**：スポーツゲームやキャラクターゲームを多数開発しているイギリスのホットゲン社によるパズル。パズルとしてはちょっと意表をつくアクションで、移植も丁寧なのだが、メインモードは展開やテンポがいまひとつ単調になりがち。個人的にはおまけモードの"バクダン"のほうがおもしろい。

[illegible]ラメ夫



金欠につき最近は新作ゲームをぜんぜん購入していない（涙）、元ゲーム誌編集者＆フリーライター。現しがないサラリーマン。当ページ担当の編集さんとご近所であることが発覚。やっぱり下町っていいよね。各国の欧州サッカーリーグが始まったおかげで眠れない日々が続いてます。

- **真・三國無双2**：気持ちええです！　オレの剣をひと振りすれば敵が束で斬られてゆく。まさに痛快のひとことだ！　それでいて進路のとりかたにさりげなく戦略性が問われたりもして、バランスいいっすねえ。いい感じでコーエーらしさが炸裂した名作だと思いますね。各種モードも用意されててヌカリなし。
- **WWE RAW**：似てる！　ケーブルテレビなどでおなじみの、あの番組を完全ゲーム化してます！　カートが入場時にブツブツしゃべってるところも完全移植！ ハードコアルールで遊ぶこともできるし、キング・オブ・リングもできるし、ファン必見＆必遊でしょ。当然番組どおりの試合運びを心がけれ！
- **エッグマニア**：ふんぬー。新しいパズルゲームを作ろうという姿勢はすごく感じるのだけど、どうしても既存の名作パズルの影が見えちゃってションボリ。本作のウリであろうアクションゲーム的要素にもどかしさを感じることもしばしば。やり込めば味も出てくると思うけど、そこまで到達できるか……。

麻布アルノ



GameWaveDVD Vol.25は、9月30日発売!!　あの「パンツァードラグーン オルタ」をはじめ、今回もXboxタイトルのすっごい映像をもちろん収録してまっす!!　そして麻布アルノのコラムでは、なんと、「鉄騎」専用コントローラーと幻のパワーコンソール比較に挑戦！

- **真・三國無双2**：PS2で大人気のタクティカルアクションゲームが世界最強のゲーム機で登場！　とはいえ、Xboxならではの"新しくてスゴイ何か"が見当たらないのが残念。もちろんそれでもゲームとしてはかなりおもしろくて、爽快感のあるダイナミックな大バトルを味わえるので、安心して購入できる1本だが。
- **WWE RAW**：世界でもっともおもしろいと言われるプロレス団体がXboxに登場。各選手の入場シーンなど、WWEのすべてがリアルに再現されているという。マイキャラの作成なども可能。しかし、キャラの動き、不良な操作感といった大きな不満点もある。対人間対戦でも格闘ゲームとしての楽しさが不足していると思う。
- **エッグマニア**：コミカルな"落ちもの"系パズルゲームがXboxで遊べるのはうれしいポイント。ゲームモードは充実しているし、2P同時対戦もできる。しかし、ゲームシステムにおもしろさをあまり感じられない。余計な演出要素も多数。色使いやデザインといったグラフィック的な部分のセンスはかなりビミョー。

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体UGS所属の文章＆漫画書きです。一時期ハードに使い過ぎたせいですっかりお釈迦になったはずのLDプレーヤーを半年ぶりに起動してみたら、問題なく動きました。AV機器にも休養が必要だったんですね。皆さんもXbox本体にはいたわりの気持ちを忘れずに。

- **真・三國無双2**：史実とか戦略といった難しそうな要素がたくさんですが、「『鬼武者』ではまだ斬り足りない人向けのわんぱく格闘アクション」と解釈しました。操作系の単純さは、選択キャラによって格闘スタイルやシナリオモードの舞台or置かれた立場がガラリと変わることと"物量"で十分補われています。
- **WWE RAW**：WWEモノに硬派なゲーム性を求めているファンは少ないと思いますが、その点この作品は、本家のエンターテイメント魂がゲームシステムに巧妙に取り込まれ、"スーパースターの一挙一動がリアルに再現されているキャラクター"以上の魅力があります。WWEファン入門者（？）にもオススメ。
- **エッグマニア**：アクションゲーム性95パーセントの対戦型落ちものパズル……という認識のもとにプレイすれば、プレイヤーキャラの動きをはじめとするさまざまな"生理的快感要素"がクセになります（卵への執着ぶりはよくわかりませんが）。硬派なパズル性を求める友人との対戦プレイはくれぐれも控えること。

TOTAL POINT

10月10日

Jockey's Road



新人ジョッキーとして成長していく青春物語。競争馬をめぐる人々との出会いと別れを体験する風変わったRPGと、実際に競争馬に騎乗し、レースを闘い抜くアクション。新機軸作品だ。

人間ドラマとしてのシナリオやグラフィックには一部不満が残るが、ゲームとしてのストーリーはよく考えられている。最初は騎乗操作のタイミングが難しいと思うが放り投げないように。そこを超えてから本質的なゲーム部分をじっくりとプレイしていくと俄然と楽しくなってくるのだ。

うわー難しい! 馬の位置取りやスパートのタイミングなど、想像以上にリアルな騎手体験ができるアドベンチャーですな。ストーリーはベタでありながら妙な味があって好感が持てます。競馬界の複雑な人間関係もわかってお得ナリ。おつかいRPG的3Dモードは必要ないのでは?

競馬にまったく興味のない、しかも馬が嫌いな私が(スミマセン!)、このソフトのドラマ性と本質的なおもしろさにほんとに驚いた。RPGパートとアクションパートのバランスもよく、シナリオも本作ならではの魅力ポイント。3Dグラフィックの出来がまったくXboxらしくないのは非常に残念。

競馬の世界にまるで興味のないわしが延々プレーしてしまったのは、ちょっと'80年代ノリな台詞回しも含めて懐かしい感じのするストーリー展開に惹かれたからこそ。と言いつつ、標準コントローラーの左右スティック+振動機能をフル活用した疑似乗馬感覚もしっかり気に入ってたりして。

30

10月24日

クラッシュ・バンディクー4 さくれつ!魔神パワー



他機種でも人気を博した「クラッシュ・バンディクー」シリーズ最新作がXboxに登場。多彩なアクションで、ステージをつぎつぎクリアしていこう。多くの乗り物も登場し飽きさせない。

正統派の本格3Dアクション。3D特有のあいまいな操作性の問題はあるが、難易度もがんばればなんとかなる範囲で理不尽さはあまり感じない。基本は昨年末に発売されたPS2版と同じだが、多彩なアクションとトラップ、そして多くの乗り物とバラエティーに富んでおり、純粋に長く楽しめる。

おー、あのバンディ君(オレ内愛称)がXboxで遊べるなんてうれしい限りであるとともにちょっと違和感がありますけど、シリーズを踏襲した、安心して遊べるアクションゲームでございます。でも逆にいえばいつもどーりのマンネリムードも否めないかと。劇的に進化したバンディ君希望。

人気シリーズ(しかも元PSマスコットキャラ!)の最新作。今回のクラッシュは空を飛んだり、四駆に乗ったりするなどの多彩なアクションができるが、とくに目新しいモノが目立たない。が、今回もアクションゲームとしてはしっかりしていて、かなり楽しく遊べる良作に仕上がっている。

プレステで発売された「3」を挫折した身で言うのもナンですが、メリハリの利きまくった面編成と、向上心を煽る各面のフィールド構成は相変わらず見事……というかコンセプト的に進歩なし。本シリーズを初めてプレイする人ならキャラの暑苦しい動作も含めて純粋に楽しめるでしょう。

30

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

完成度や楽しさでは「真・三國無双2」と「クラッシュ」だが、どちらも移植なのでオリジナル新作の「ジョッキーズロード」を推したい。とはいえ、競馬RPGと呼ぶのは若干無理がある。旗手の立場としての架空競馬のシミュレーションだ。

「ジョッキーズ〜」がイチ押し。目からウロコですわ。操作が独特だけど、慣れちゃえばキミも武豊! なんつって。ストレス発散には迷わず「三國〜」か「WWE」っすね。バサッと発散したいか、ジリジリ晴らしたいかで選んでみてはいかがでしょう?

両方ともオリジナルではないが、「真・三国無双2」と「クラッシュ」はとにかく良作。ジョッキーRPGの「ジョッキーズ〜」は育成やアクションを中心に制作されてきた以前の作品とは違う、新感覚競馬ゲームなのでぜひチェックしてほしい!

単純にコストパフォーマンスで選ぶのであればいろんな遊びかたに対応できる「真・三國無双2」。短期間での原価償却に自信があれば、「エッグマニア」も悪い選択ではない!? 「ジョッキーズ〜」「WWE」はファン向け+αの部分に妙技あり。

SOFTWARE IMPRESSION

編集部員一押し

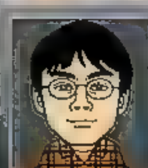
『Braveknight〜リーヴェラント英雄伝〜』

『Braveknight』は極めてオーソドックスなシステムを持つ恋愛シミュレーションだ。そのあまりのオーソドックスさは、ある種の懐かしささえ感じさせるほどで、僕はこのソフトをプレイしながら、全国50万人の心をときめかせた、某人気恋愛シミュレーションゲームを連想してしまった……。ちょっぴり70年代の雰囲気を感じさせるキャラクターデザインも、なつかしさに拍車をかけていると言える。とはいえ、ハデな流血戦や、超人的な反射神経を必要とするゲームをニガテとする僕のようなファンにとっては、『Braveknight』は安心してプレイできる1本だ。

一方で、そんな影に隠れて、本作には大きな"毒"が含まれているのを見逃してはならない。たとえば、ゲームを始めたばかりの状態で、新人騎士である主人公が王女レミリアをデートに誘おうとすると、「階級的に釣りあいが取れないから……」という理由で自主規制してしまうのだ。このことは、日ごろ階級差などというものを考えたことのない僕にとってはいささかショックだった。さらに、本作では階級が上になればなるほど、同じ労働量でも収入が多くなるようなシステムになっている。まるで社会の縮図ではないか。現実生活での自分の寂しいポジションを見せ付けられたようで、「レミリアなんか死んでも落とすもんか!」と思いながら、男を磨く決意をするのでした。



■パンサーソフトウェア
■恋愛育成シミュレーション
■6800円
■9月26日発売



[illegible]ソフトはちょっと遊んでは、すぐほかへ移っていくという[illegible]パー的短期集中型ゲ[illegible](単に飽きっぽいだけ?)[illegible]シミュレーションは比較的長期集中型で、「さかつく」がXboxで出ることを激希望する。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

そのベールを脱ぎ始めた この冬話題のホラーガンシューティング!!



[illegible]月号にて第一報をお届けしたホラーガンシューティング[illegible]。その[illegible]が[illegible]したので[illegible]でお伝えしよう。まだ全貌がわかっていなかったストーリー[illegible]最新版の[illegible]

タイトル	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3		
発売元	セガ	ジャンル	ガンシューティング
発売日	2002年[illegible]	価格	未定
制作	ワウエンターテインメント	制作者	プロデューサー [illegible]
[illegible]	未定		
その他			

STORY ストーリー

●2002年某日
某政府コメント
「世界各国に突然イレギュラーな事態が発生。現在、我々はこの事態の原因を全力で究明中・・」

●2003年
世界は崩壊に向かっていった……。
世界各地で続くイレギュラーな事態、それに呼応するかのように始まった混乱と無秩序状態。
それらの連鎖的な出来事は、世界を壊滅させるのにさほどの時間を要しなかった……。

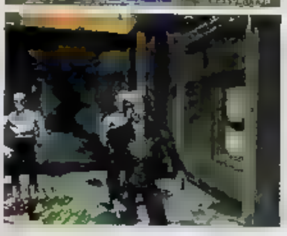
……そして、16年の歳月が過ぎていった。

●2019年1月
生き残った人類たちは、崩壊へと導いた原因をようやく特定……。
その除去のため、"かの地"へ向かった人物、元AMSエージェント"トム・ローガン"。
しかし、あるときを境に彼からの連絡は途絶えてしまった……。

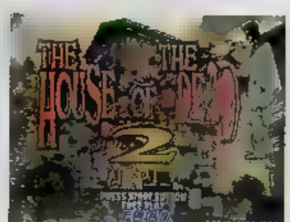
●2019年3月9日
絶望的状況の中、ひとりの女とひとりの男が"かの地"へと辿り着く。
幾重にも重なる惑に翻弄されながらも、真相を求めて進むふたり。

隠されていた驚愕の真実は、ふたりを意外な結末へと向かわせていった……。





←1998年10月、古びた洋館キュリアン邸で事件が勃発。しかしこれは、恐怖のストーリーの序章でしかなかったのだ。





←2000年2月26日キュリアン邸事件より1年半、再びゾンビが街に溢れ返る。この事態も解決を見たのだが……

EPISODE

前作『HOD2』発売の1998年より4年の歳月を経て新たな恐怖ストーリーが開幕した!

まるで砂漠化したような、廃墟の広がる世界。洋館をモチーフとした舞台はどこへ？ と思ったならストーリーを読めば納得できるはず。世界はイレギュラーな事態によって、崩壊を迎えていたのだ。退廃的な舞台から物語は始まる。

ストーリーに、初代の登場人物の名前が出ているのも、気になるところ。新たなふたりの男女とは、どんな接点があるのか？ 世界崩壊の原因とは、またゾンビは何の目的で……など、気になる点はゲームを進めるとわかってきそうだ。



←確かにこの世界観には、ハンドガンではなくショットガンこそベストマッチ

画面から見て取れる進化したゲーム内容

ショットガンを持った主人公の手が、画面内に見えている！ これまでのシリーズとはガラリと雰囲気が変わって、よりリアルな視点となった。発砲したときの動きも、リロードの動作も、間近に見えていることで一層迫力が増すだろう。

また、残段数を示す弾丸の近くに、ライフを示すの炎が灯っている。これまでのシリーズ同様、ライフ制で、ゾンビとの戦闘がくり広げられるようだ。



↑ショットガンを撃ったときの反動や、ガシャンと銃床を引く動作が目に浮かぶ!

SHOTGUN

距離によって威力も攻撃範囲も異なるショットガンを使いこなせ!!

武器となるショットガンは、ゾンビとの距離によって、攻撃範囲と威力が異なる。つまり、遠距離攻撃では敵を巻き込む範囲が拡散するが威力は弱く、近距離では捕らえる範囲は狭いが威力は強力、といったクセがあるものと思われる。

近距離なら

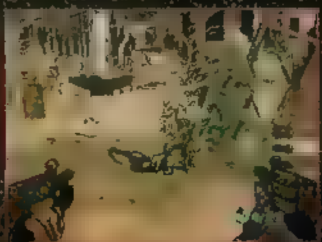








遠距離なら





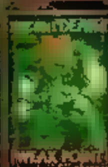
BOSS

個性が際立つボスゾンビ 今回も弱点があるようだが……!?

これまでのシリーズは通例で、ステージごとにボスを倒さないと先へ進めなかった。今回も同様で、ステージ最後には行く手をさえぎる強力なボスが登場する。ハイスペックCGが描き出す、恐怖のボス戦は写真のとおり。早く攻撃シーンの動きも見てみたい！ こちらの武器は以前にも増して強力なショットガンになっているが、相手はそれに耐えうる体力を持つのか、それとも敏捷性で攻撃をかわすのだろうか？







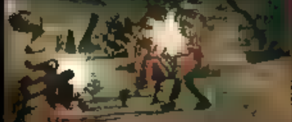


↑ボスとの戦闘は、地の果てまでも追いかけてきそうで、本当に恐い！ ライフゲージだと思われる下に、もう1本のゲージがあるのか気になる。

救出イベントシーンもあるぞ!

草も生えない廃墟の広がる世界。ときにはパートナーが迫りくるゾンビに囲まれることもある。ゾンビに襲われて窮地に陥ってしまったら、すかさず救出してあげよう。襲われているパートナーをうまくゾンビから解放できれば、ライフが増えることもあるようだ。

しかし、救出イベントがステージのルート分岐にからんでいるのかどうかは、まだまったくわからない。かつてのシリーズでは、救出ポイントがルート分岐に係わっていた場面もあったが、今回は果たして？





↑1人がゾンビに襲われているのを救助した。成功報酬としてライフ+1。

アミューズメントマシンショーで アーケード版 HOD3 [illegible]

去る9月19日から3日に渡って開催された、アミューズメントマシンショーにて、業務用「HOD3」がお披露目された。迫り来るゾンビが弾け飛ぶ生々しさには、来場した人も[illegible]。Xboxの発売を待ちきれないなら、ちょっと早めに発売される業務用で、最新基板「Chihiro」の実力を体感するのもいいかもしれないかな？



↑ショー会場では、大行列ができる人気ぶり！ はやくXboxでも遊びたい！



↑ショットガンは[illegible]と引けば、リロード[illegible]ことができる

緊急速報!!
Urgent news flash!!

Xboxが可能にしたリアルな戦場を体感せよ!

MUZZLE FLASH

タイトル	マズルフラッシュ
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
ジャンル	タクティカルアクション
発売日	2003年1月16日発売予定
価格	未定
開発	[illegible]
スタッフ	プロデューサー:[illegible]
[illegible]	未定
その他	最大8人までの同時プレイ可能(Xbox Live時)

Xbox Live対応で最大8人まで同時にオンライン対戦が可能! 家庭用ゲーム機で実現する新しいサバイバルゲーム『マズルフラッシュ』の情報を徹底紹介しよう!

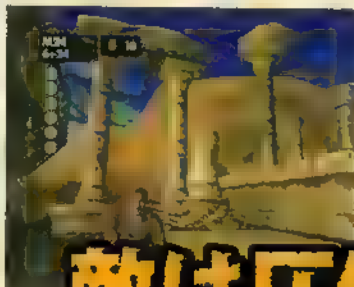


⬆遥か前方に見える敵をスナイパーライフルで狙い撃つ。画面にインポーズされたスコープで狙いを定めるのだ。戦場は完全3Dの広大なフィールドで構成され、さまざまな環境音にあふれている。

➡自由度の高いゲーム性により、個々のプレイヤーが自分の好きなプレイスタイルで作戦に挑めるようだ。また、1人称と3人称の両方に対応しているためFPSの感覚でプレイすることも可能。

周囲数キロメートルに及ぶ3D世界 あらゆる手段を駆使して作戦に挑め!

本作は、"Muzzle Flash"(弾丸発射後、銃口から出る炎)の名のとおり、銃声が響き渡る戦場の臨場感にこだわったタクティカルアクションゲーム。プレイヤーは、凶悪なテロリスト集団が支配する戦場に単身潜入し、各ステージごとのミッションをたったひとりで遂行していく。5.1chドルビーサラウンドシステムを使用すれば、敵と自分の位置が鮮明に把握できるほどのスリルを体験することもできるぞ!





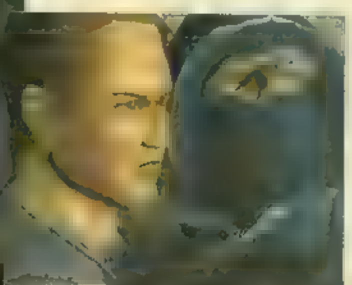
➡どこから銃弾が飛んでくるかわからない戦場の中で敵の気配を察知するのだ。

敵は圧倒的多数

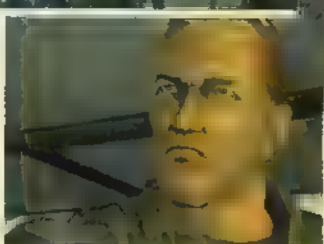
オフラインでのメインとなるキャンペーンモードでは、重厚なストーリーが展開。過去、仲間の裏切りによってすべてを失った男、レオン・スペンサーが、国家対立の狭間で単身戦地へと潜入、傭兵としてさまざまなテロリストと対決していくのだ。果たしてレオンの運命は……?



⬅コーネリアに住む移民として洗濯工場で静かに働いていたレオン。そんな彼のもとへ 軍の部隊が押し掛けてくる。



⬆すばやく兵士を締め上げるレオンだったが 彼を待っていたのは意外な人物だった。



⬅レオンは 彼の過去の活躍を知る軍部により 再び戦地のど真ん中へと駆り出される。孤立無援の過酷な戦いが始まる 。

本作最大の特徴ともいえるのがXbox Liveのネットワークを介して最大8人まで同時に参加できるオンライン対戦。チームに分かれて戦ったり、全員で生き残り戦を楽しんだりできる。当然、ボイスチャットにも対応するため、音声で会話や合図をしながらのプレイも可能なのだ。



➡広大な3Dフィールドの中で 最大8人まで同時参加できるサバイバルゲーム。想像しただけで血が騒ぐ!

Character－戦場に生きる男たち－

不法滞在の罪でガメリアに強制送還されることになった主人公。だが、戻れば死刑は免れない。生きる道は戦場へと赴くのみ



レオン・スペンサー

Age：38

本編の主人公。ガメリア国内の反政府ゲリラキャンプに生まれ、独裁政権体制打倒を目指すレジスタンスとして10年間活動。しかし、革命政権樹立まであとわずかのところで仲間の裏切りに会い、投獄されてしまう。処刑寸前に脱出し、名前と身分を偽ってコーネリアに逃れたものの、現在でもガメリアでは国家反逆罪で死刑を宣告されている身である。

過去に逃亡

テロ阻止

利用

作戦参加

コーネリア×ガメリア



ヴィンス・レイン

ガメリア軍

Age：41

ガメリア軍少佐。山岳部隊を率い、雪山での捜索と追撃で主人公を苦しめる。



ラトラー

テロリスト

Age：Unknown

テロ組織幹部。独自の形状のナイフを愛用し、主人公の前に立ちはだかる。



アーロン・ボルヘス

コーネリア軍

Age：37

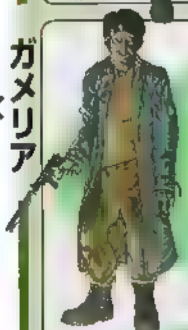
コーネリア軍大佐。今回の作戦の発案者。主人公の国外での行動をサポート。



ウィリアム・ジョーンズ

Age：45

コーネリア軍少佐。ヘリコプターの操縦士。ガメリアへの潜入・脱出手段を提供。



ピエール・モーリエ

Age：Unknown

ガメリア軍から派遣したテロ組織の幹部のひとり。生物兵器プラントの責任者。



ルーベン・ウォーラス

Age：Unknown

テロ組織幹部。粗製麻薬の輸出と向精神薬による洗脳で治安崩壊を画策する。

頼るべきものは自分自身の決断力！

Game Mode－3つの戦場－

オフラインで鍛え、オンラインで戦う。「マズルフラッシュ」では、以下の3つのゲームモードを楽しむことができる。

キャンペーン

ミッションクリアー型のストーリーモード。チュートリアルを含む全6ステージで構成され、各ステージごとに作戦遂行を目指す。随所にイベントシーンが挿入され、ストーリーを盛り上げるぞ。



戦地に潜入し作戦を遂行せよ

➡ヘリで戦地へと送り込まれる主人公。英語音声・日本語字幕はまさに洋画の雰囲気。



孤立無援の単独行動！

➡単独作戦には、最終目的以外、決められたルートなどない。己の力で道を切り開け！

シングルミッション

キャンペーンとはまったく別の任務をこなす追加ミッション集。時間内に標的を倒す、一定時間生き延びるなど、その内容は多種多様。数十分を要する大ボリュームのものも用意されているようだ。



制限時間内に標的を撃て！

➡一定時間内に水面上の3つの標的を撃つミッション。正確なショットが求められる



多種多様な小ミッション

➡こちらは、ちょっとした迷路のようなフィールドで標的までたどり着くミッションだ。

Xbox Live

最大8人まで通信対戦。対戦ルールは以下を予定。
バトルロイヤル：生き残りを賭けたサバイバル戦
ポイントマッチ：時間内に何人倒せるかの点数戦
スクランブル：アイテムを自陣に持ち帰る争奪戦



個人／チーム戦を選択可能！

➡3つのルールはすべて個人戦かチーム戦かを選べる予定。チームの人数分けも自由に？



最大8人同時のオンライン戦！

➡フィールド内に隠されたアイテムを奪い合うスクランブルはチーム戦向きかもしれない。

 ※画面は開発中のものです。

孤独な戦士を待ち受ける多彩な戦場の数々！

戦場は、周囲数キロメートルに及ぶ完全3Dの広大なフィールド。この空間の中で敵の所在を知り、みずからの身を隠すことが単独作戦の始まるといえる。ここで重要になるのが、"環境音"。巡回する敵の足音、無線の交信音など、すべての音から敵の存在を確認し、その状態を探るのだ（そのため、本作にはプレイ中のBGMは存在しない）。また、"環境描写"にも注意。吹雪が強まれば音は聞こえにくくなるし、霧が濃くなったときに動けば敵に発見されにくいだろう。あらゆる環境を作戦遂行のために有効に役立てることが、すべての場面での攻略法となる。

森林 The Ambush



←深い谷の向こう側に見える建物には何か？

深い霧に覆われた森林地帯での作戦目標は、化学兵器の製造プラント。ただし、急な斜面や切り立った崖など見通しのきかない地形が多いため、目標への接近はきわめて困難なものになることが予想される。

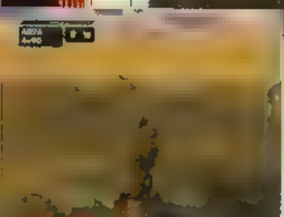


↑霧が濃いエリアでは敵の視界も狭まり、発見されにくくなる。

砂漠 Operation Wasteland



←付近一帯は、武装したテロリストによって警戒されている。



砂煙が吹き荒れる砂漠。可能な限り交戦を避けながら敵の武器倉庫を捜索・破壊することが最初のミッションだ。

←視界が開けているポイントでは、かなり長い遠距離射撃も可能だ。

雪山 White Inferno

ここでの目的は、生物兵器製造施設の破壊。吹雪の度合で視界や音の伝導率が変わるため、敵だけでなく環境にも注意を払うことが必要だ。



↑ヘリ降下による強襲。敵の死角をついて侵入だ。



↑猛吹雪など、天候が刻々と変化していく。

要塞島 Fortress Island



←正面から撃ち合うのは極力避けたい。物陰やビルの上階から狙撃すべし。

無人化した人工島では林立するビルどうしが無数の渡り廊下でつながり、さながら立体迷路の様相を呈している。地形を利用して敵の死角から攻撃をしかけ、待ち受ける精鋭部隊を排除していこう。

廃坑 Struggle In The Dark





数キロメートルに及ぶ坑道が暗黒の迷路を形成する、廃坑を利用した要塞。トラップも数多く仕掛けられている。

←敵は坑道を熟知しているため、潜入時は警戒が必要。暗視スコープなどを活用して、慎重に行動するのだ。

開発者直撃インタビュー

INTERVIEW

開発の契機から気になるオンライン部分の予定まで、開発者のお二方に直接伺ってきた。当日は、直々のデバッグも兼ねた（？）テストプレイを拝見しながらの取材となったぞ。



谷口 誠
ビクターインタラクティブソフトウエア プロデューサー



浦野久志
ビクターインタラクティブソフトウエア ディレクター

――現在の開発度はどれくらい？

谷口　もう2年以上作っていますが、まだまだ入れたい要素はあります。大枠はできているという意味で80パーセントくらい、でしょうか？

――そもそも、この企画を立ち上げたきっかけはどこから？

谷口　最初、私は単純に撃ちまくるゲームが作りたかったんですが、浦野は、こそこそ隠れながら撃ちたいと……。基本的には、浦野のコンセプトを実現する方向になりました。

浦野　私は昔からサバイバルゲームが好きだったんですが、都内に引っ越してからはフィールドが遠くなってしまって。だったらゲームでやりたいな、と。みんなでLiveでワイワイやりたいな、というのが素直なきっかけですね。

――実際のサバイバルゲーム体験がゲームに活かされている？

浦野　このゲーム、ポーズ機能がないんですよ。たとえばオンライン中にトイレに行きたくなったら、安全な場所に隠れて座ってもらって、ボイスチャットでひと言断ってから用を足しに行ってもらう、と。

谷口　だから、武器を取り替えているあいだや敵を確認してるあいだにも撃たれます。そのへんは臨場感があったほうがいいだろうと、意図的にやっていますね。自然環境とか、足音や足跡とか、そういったものが敵を探るうえでのヒントになるようなゲームにしたかったんですよ。たとえば雪山では、吹雪が薄くなると

現在判明している最新情報を一挙公開!

作戦遂行までのプレイスタイルは、個々のプレイヤーの自由。リスキーな銃撃戦をくり返して中央突破を狙ってもいいし、徹底的な隠密行動で交戦を避けて進んでもいい。敵の行動パターンが読めてきたら、裏をかいて敵を誘い込むなんて芸当も可能になりそうだ。



敵の先手を打って行動するのだ!

戦場を徘徊する敵たちは常時無線で連絡を取り合っているため、敵に発見されたり、敵と交戦してもたついていると、すぐに大勢の敵に取り囲まれてしまう。周囲のあらゆる情報から敵を察知し、身を隠すなり、背後や遠距離から速攻で仕留めるなり、先手を打つことが基本になるぞ。



交戦を避けて目標を目指せ!

←遮蔽物を利用して身を隠しながら進めば、とりあえずムダな戦いは避けられる。敵との交戦が避けられない場合は騒ぎが大きくならないうちに倒せ!

神経を研ぎ澄ませ!



足跡

←雪面についた足跡が自分の存在を知らせるヒントとなってしまう。



人影

のない場面では、[illegible]ようだ。



話し声

←窓の向こうから何やら声が？ときに環境音は、映像以上の情報をもたらしてくれるかもしれない。

武器の使い分けが生死を分ける

銃は2丁まで携行可能で、基本的に敵から奪うなどして補充していく。今回の取材によると、登場する銃はスナイパーライフル、アサルトライフル、サブマシンガン、ハンドガンの4タイプに分類され、それぞれに7～8種類が用意されるという。全30種類弱は、かなり多いのでは!



←武器は敵のものを奪って使うことができる。



←手榴弾の存在も確認済み。威力は高そうだ。

手ぶれまで再現!

激しい運動の直後は体に力が入りすぎてしまうもの。本作では何と、移動直後の射撃では照準がぶれてしまうことが判明。走った距離に応じて、一定時間、正確な狙いがつけにくくなるようだ。

↓走った直後にスナイパーライフルをかまえると、スコープの照準がかなり揺れるのがわかる。



敵を見つけやすいんだけど、自分も見つかりやすい。足跡を見れば人間の存在がわかるし、当然、足跡を追尾してくる敵も登場します。

浦野　雪山で視界が悪くなると、足下は見えないしマップは広いしで、作った本人も道に迷うという……。

谷口　本当に吹雪くと、遭難することあるよね(笑)。

——フィールドはかなり広いですよね。当然、それらの移動はシームレスで、ロード待ちなどはなし?

谷口　そうなんですよ。本作では最初に全部のデータを読んでしまうので、(理論的には)どんな遠いところからでも弾を当てることができてしまう。外から窓のガラスを割って、その向こうにいる通路の敵を撃ったりとか。そういう意味では、Xboxは贅沢なことができるなぁと思いますね。すごく離れた建物どうしで撃ち合いをするという非常にスペクタクルなシーンなども楽しめますよ。

浦野　ちなみに、敵の弾は敵にも当たり判定があるので、うまく誘導すると同志討ちさせたりもできます。わざと入り組んだ場所に入っていったりとか、状況を利用して作戦を立ててほしいですね。

——オンラインプレイについてもう少し教えてください。対戦では専用のステージが用意されるんですか?

谷口　キャンペーンモードに出てきたフィールドの一部分を区切ったステージで戦うことになります。もちろん、大人数のときは広大なフィールド全面を使うこともできますよ。ちなみにネットワークプレイでは、キャンペーンに出てくる敵キャラも選んで使うことができます。

いま、ネットワークにつないだときに処理落ちしたりせずに遊べる最大人数の実験をしています。いまのところ8人同時を目標にしていますが、理論的には16人まではできるはずなので、もっと増える場合もあるかもしれません。具体的にお話できる段階ではないんですが、できれば相互乗り入れで、アメリカ、ヨーロッパともつないで対戦したいですよね。言葉の問題などは、依然として残っていますが……。

——でも、ボイスチャットはいろいろな可能性がありそうですね。

谷口　考えてみれば、ゲームをしなくてもインターネット電話として使えるんですよね。遠距離恋愛のカップルにもオススメです。別れ話でこじれたときに撃ち合ったりね(笑)。長く遊び込んでもらえると、いろいろな遊びかたが見えてくるゲームだと思います。ぜひXboxごと買ってください。というかこれ、たぶん移植できないんですよ。ほかのハードでは表現できないので……。あ、私たちはとんでもないものを作っているのではないだろうか!? という気がいま、したな(笑)。

浦野　フィールドは準備しますので、プレイスタイルを見つけて自由に遊んでください。でもネットワーク上で会ったら撃ちますよ(笑)。

緊急速報!! Urgent news flash!!

XboxでエンジェルKi隊、発進!!



タイトル	ギャラクシーエンジェル		
発売元	ブロッコリー	[illegible]	[illegible]
発売日	今冬発売予定	価格	未定
開発	ブロッコリー	[illegible]	
[illegible]	未定		未定
[illegible]	未定		

アニメや小説、コミックなど、あらゆるメディアで展開している「ギャラクシーエンジェル」がXboxに登場!!

～STORY～

トランスハール皇国で、未知の艦隊によるクーデターが勃発。その最中に、辺境星系警備をしていた司令官タクトは、皇国より脱出してきた皇子シヴァと合流。やがて、彼はエンジェル隊とともに、皇国を救う戦いに身を投していく。



←クーデターの張本人・エオニア。その真意は?

豪華スタッフ陣が手掛ける壮大なスペースオペラ

アニメ、コミック、小説をはじめとした"Project G.A."の一環として、今年の8月に満を持して発売されたWindows専用ソフト「ギャラクシーエンジェル」。いまだ話題と興奮が覚めやらぬ中、なんと同タイトルのXboxでの発売が正式に決定した!

本作は、総監修に「ロードス島戦記」など、数多くの小説を手掛ける水野良氏を迎え、キャラクターデザインにかなん氏、3DCGを手掛ける戦船、総勢31人による声優陣など、豪華スタッフが集結。宇宙規模のクーデターを背景に、皇国の未来を担うことになった儀礼艦エルシオールの司令官タクト・マイヤーズとエンジェル隊による壮大なスペースオペラの幕がいま開かれる。

不屈の主人公 タクト・マイヤーズ



エンジェル隊を率いて、銀河の運命を左右する戦いをくり広げる若き司令官。だが、その実態は、何が起きてもつねにノンキで、争いは好まないという、軍人とは思えない楽天家。一見、光るところは何もないが、周囲を惹きつける不思議な魅力を持っている。

～PROFILE～
- Age:21
- Tall:174センチメートル
- 搭乗艦:エルシオール
- CV:上田祐司



←エンジェル隊の指揮艦にして、多数のクルーが居住する大型艦。

メインキャラクター 無限の宇宙を駆けめぐる

ミルフィーユ・桜葉（さくらば）

～PROFILE～
- Age:17
- Tall:156センチメートル
- 搭乗機:ラッキースター
- CV:新谷良子



明るくお気楽、ちょっぴり天然ボケ。宇宙規模の強運or凶運の持ち主で、周囲の者たちをたびたびトラブルに巻きこむ。料理&家事全般が得意。

蘭花（ランファ）・フランボワーズ

～PROFILE～
- Age:18
- Tall:161センチメートル
- 搭乗機:カンフーファイター
- CV:田村ゆかり



強気で押しが強い格闘少女。と思いきや、意外にも人情家で涙もろく、行動には石橋を3回叩いて渡るような慎重派。占いやおまじないが趣味。

エンジェル隊と信頼関係を築いて、皇国の未来を救え!!

ゲーム本編は"アドベンチャーパート"と"シミュレーションパート"に分かれており、プレイヤーはタクト・マイヤーズとなって物語を進めていく。目的はエンジェル隊と信頼を高めて、戦いを勝利に導くことだ。

〜SYSTEM〜 ふたつのパートにより織りなされるシステムを紹介。

ADVパート

エンジェル隊と交流を深めよう!!

アドベンチャーパートでは、エルシオール艦内を自由に移動して、エンジェル隊をはじめとしたキャラクターたちとコミュニケーションをとることができる。プレイヤーの行動によっては、エンジェル隊の"信頼度"や"好感度"が変化して、その数値がシミュレーションパートに影響するぞ。もちろん、お気に入りの女の子と恋愛関係になることも……。





↑キャラクターとのコミュニケーションは会話が中心。何度も足を運ぶことで、好感度や信頼度がアップする。

←ミルフィーユの手作り弁当を味わうタクト。好感度の高さによっては、彼女たちとのイベントシーンがあるぞ。

SLGパート

戦況はリアルタイムに進行する!!

シミュレーションパートは、宇宙空間での派手な戦闘シーンをハイクオリティーな映像で再現。プレイヤーはエンジェル隊を指揮して、襲来するクーデター軍を迎え撃つ。戦況は時間の経過とともに戦いが進行するリアルタイムバトルになっている。刻一刻と変化していく戦闘の状態を把握し、エンジェル隊に適切な命令を出せるかどうかが勝利のカギだ。





←↑戦闘が始まるまえに、アドベンチャーパートでステージの作戦内容や勝利条件、敵の位置が説明される。プレイヤーはそれぞれのユニットやアイコンをクリックして命令を出すのだ。

ハイクオリティーな3D映像で再現!!

1 エルシオールのクルーたち



2 エンシェル隊とは……!?



5人のエンジェルたち

……主人公タクト・マイヤーズと運命をともにする5人のパイロットを紹介するぞ。



ミント・ブラマンシュ

〜PROFILE〜
- Age:16
- Tall:123センチメートル
- 搭乗機:トリックマスター
- CV:沢城みゆき

おっとりしていて、人当たりがよい一方、大事なところは譲らない計算高い性格の持ち主。人の心が読めるため、軽い人間不信に陥っている。



フォルテ・シュトーレン

〜PROFILE〜
- Tall:175センチメートル
- 搭乗機:ハッピートリガー
- CV:山口眞弓

細かいことは気にしない、さっぱりした姉御肌。銃火気の扱いでは右に出る者はなく、仕事も私情を挟まない。プロとしてのプライドが高い。



ヴァニラ・H（アッシュ）

〜PROFILE〜
- Tall:132センチメートル
- 搭乗機:ハーベスター
- CV:かないみか

無口で無表情、任務としての命令であれば何事にも従う少女。主張や好みはないに等しいが、自分に課している戒律に関しては自発的に行動する。

緊急速報!! Urgent news flash!!

テクニック重視の『峠』シリーズ最強伝説



熱きバトルをくり広げろ

峠R

追いつき追い越すだけのレースゲームではない。速く走るためにテクニックを磨き、ドリフトを極める。

メイトル	トウゲ アール		
発売元	アトラス	ジャンル	レース
発売日	2002年[illegible]	価格	未定
容量		備考	—
プレイ人数	—	[illegible]	
その他	対応周辺機器：360modena RACING WEEEL		

より速く走るためにテクニックを研ぎ澄ませ、ドリフトを決めろ!!

峠を舞台に、最速を競う『峠』シリーズ最新作がXboxに登場。本作では、"Carrozzeria mode"、"Challenge Race"などの新しいモードを採用してクルマをチューンしていく楽しさ、走り込む楽しさを満喫できるのだ。クルマを走らせることのおもしろさとリアルさを追求して誕生した『峠』シリーズは、ついに新次元へと進化した！





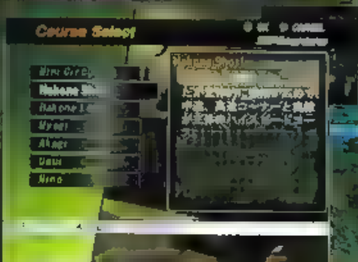
⬆➡タイヤから立ち上るスモーク、赤く燃えるディスクブレーキなどエフェクトにもこだわっている。本物も看板で応援しているぞ。

峠らしさをテーマに厳選された峠

峠らしさの追求をテーマに、HAKONE、AKAGI、MYOGI、MINO、USUIなどの峠を厳選。本格的でリアルな峠を再現し、峠の走りを追求している。その気にさせるコース作りにこだわっているぞ。ほかのレースゲームにはない高低差、連続カーブが続く。

⬇USUIの急カーブへの突入は、どう攻めるのが最適なのか？ 突入速度も重要だぞ。





⬆コース セレクトでは[illegible]説明してくれるの[illegible]める!?

美しい時間変化まで再現

選択したシチュエーションによりコースが変化。昼はコースがはっきりわかるが、夕方、更に夜となれば、もちろんコースの[illegible]が悪くなる。コーナー[illegible]に攻めるか、いかにコ[illegible]知するのか？ 夜[illegible]月を見ている暇などない。[illegible]トに突然現れるガードレール。それでも走りを極めるのが峠なのだ。

昼 DAY TIME



[illegible]することができる。

夕 SUNSET



[illegible]

夜 NIGHT TIME



⬅走[illegible]夜のコースの[illegible]

Urgent news flash!!

"カロッツェリア"、"チャレンジレース"など新モードを導入

新モードとして「峠」シリーズ最強のチューンナップと多彩なレースを盛り込んだ"カロッツェリアモード"。これは、各カーディーラーで手持ちの賞金を使ってクルマを購入する。そして賞金を使いカーチューンしていく。そのほかにも、さまざまに用意されたモードで、走りを極めるのだ。ここでは各モードをより詳しく紹介していこう。



↑モードセレクト画面でも、各モードの紹介が見られる。キミはどのモードから始める？

Carrozzeria
カロッツェリアモード


↑レースで勝つことによって賞金を稼ぐことができる。賞金でクルマをチューンしていくのだ。

本作のメインモード。ディーラーでクルマを購入。パーツショップでパーツを購入。駆動系やサスなど細かくさまざまなチューニングを施すのだ。メーカーズカップなどさまざまなレースに出場して賞金を稼げ。

↓レースの種類もさまざま。レースに参加して賞金を稼ぎまくろう。


↑エアロパーツなどさまざまなパーツが用意されている。自分の走りにあうチューンを！



Challenge Race
チャレンジレース


↑コースにタイヤ跡が残るほどの熱い走りで、時間内にコースを走り抜くのだ。

制限時間内にコースを走破して、全6コースのクリアーを目指すモード。コースによって登場するライバールカーは、1～2台。走りの邪魔となるライバルカーに惑わされずに走り抜くのだ。どう攻めるかが重要だ。

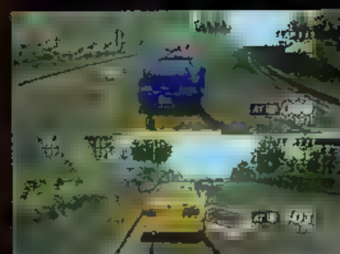
Time Trial
タイムトライアル

プレイヤーカーだけで、タイムアタックを行うことができるモード。一度でも完走すれば、最高タイムのゴーストカーが現れ、さらなる最速ラップを更新する目標となるのだ。まさに自分との戦いが始まる……。


↑ライバルカーが登場しないので、コースの熟知とレースでのテクニックを極めよう。

2Players
ふたりプレイ

プレイヤーどうしが、上下分割の画面で1対1のレースを行うモード。友だちなどと極めた走りを競い合うのだ。どちらが最速か、腕を磨き手にしたテクニックを披露しよう。ストイックなまでに走りを極めるモードだ。


↑ライバルは身近にいた。ふたりで自慢の腕を披露しあうのだ。勝つために走り込め。

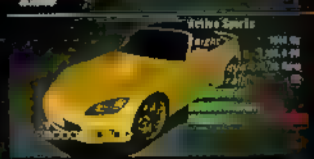
もちろん登場車種は実名で、走り屋魂を熱くくすぐる

走り屋たちの心を揺さぶる車種を選りすぐって実名で登場する。車種を単純に増やすのではなく、走り屋から支持されている車種に絞って徹底的に再現。FF、FR、MR、4WDなど車種ごとによってちがう特性や挙動をリアルに再現している。まさに、走り屋にはたまらない作りになっているのだ。キミはどのクルマを選ぶ？

NSX Type S Zero


まさに日本を代表するスポーツカーNSX。完成度も高いが値段も高い。だが、それだけのスペックを持った名車だ。

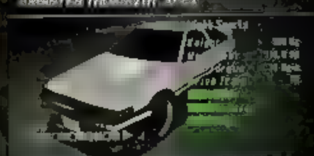
S2000


名車S600を復活させるかのごとく登場したS2000。HONDAならではのハンドリングのよさを実感できる。

Silvia spec-R Type AERO


FFの名車を追い落とす勢いで人気を博したFRの名車シルビア。走り屋にはたまらない走りを見せてくれるのだ。

SPRINTER TRUENO GT APEX


人気マンガでいまだに人気の名車。非力なマシンで勝つための腕を見せるためには最高だ。チューンは必須だろう。

LANCER GSR Evolution VI TME


エヴォⅣから始まる4WDの新伝説を極めたⅥ。登りも下りも、走りも最高のパフォーマンスを生み出す。

リプレイで走りをチェック

自分の走りとコース確認のためにもリプレイは重要。Xboxならではの美しい画面で、走りをチェック。迫力の演出を再確認できる。


→ライン取りが決まったかの確認は重要。


←自分の走りを冷静に判断するのだ！



ついにやってきた!



アクションゲームの名作シリーズが、GBAに続いてXboxにもやってきた!



クラッシュがXboxで大暴れ

タイトル	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ!魔神パワー		
発売元	コナミ		アクション
発売日	10月24日発売予定	価格	4800円 ([illegible])
開発	コナミ		
	ゲームデータ:4ブロック		なし
その他	なし		

PS2版の完全移植+グラフィックがパワーアップ

プレイステーションを代表するアクションゲームだった『クラッシュ・バンディクー』シリーズ。そのシリーズ4作目で、昨年12月に発売された同名タイトルがXboxでも楽しめることになった! 忠実な移植はもちろんのこと、Xboxならではのポイントとして、そのグラフィックパワーが活かされ、エフェクトが迫力あるものに。光と影、雪や火山などといった自然物はリアルに描かれ、よりきれいな画面で遊べるぞ!!

クラッシュ・バンディクー

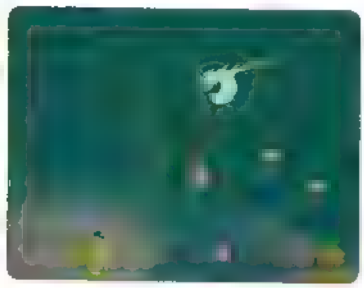


またしても世界に散らばったパワーストーンを集めることになった、お茶目なヒーロー。より技もパワーアップ。



↑ココとの休暇を満喫中 またしてもコルテックスに目をつけられてしまうことに。





↑→おもしろさはそのままに、グラフィックがよりパワーアップしての登場だ。

ココ・バンディクー



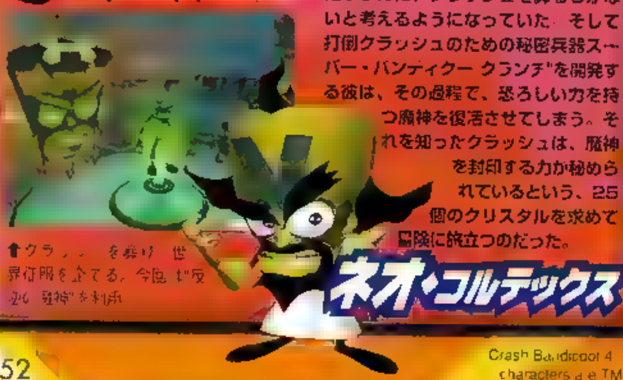
↑「4」の特徴は、なんと言っても"ココ"でも遊べるようにな たこと。



クラッシュの妹で、"ココどこ・ワープマシーン"を作った聡明な発明者。今回はみずからコルテックスの野望に挑む。

今回のお話

これまで失敗に継ぐ失敗を重ねてきたネオ・コルテックスは、世界征服を果たすまえに、クラッシュを葬るしかないと考えるようになっていた。そして打倒クラッシュのための秘密兵器"スーパー・バンディクー クランチ"を開発する彼は、その過程で、恐ろしい力を持つ魔神を復活させてしまう。それを知ったクラッシュは、魔神を封印する力が秘められているという、25個のクリスタルを求めて冒険に旅立つのだった。



↑クラ、、 を葬り 世界征服を企てる、今回 "魔神"を利用

ネズミもびっくりの毛並み!?



←↑若干わかり、う っ か 毛の1本1本、 たるまで表現されて る。

ここがポイント！『クラッシュ4』はここがおもしろい

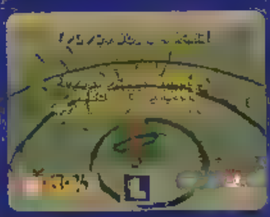
走る、飛ぶという単純アクションと豊富なステージで、爽快感あふれるプレイが楽しめる『クラッシュ』シリーズ。もちろん4作目となった今作ではさらに奥深く遊べるようになっているわけだが、そんな『4』のポイントをここで紹介。



←毎回趣向の凝らされた多彩なプレイが楽しめる。

ここがポイント1 豊富なアクション

"走る"、"飛ぶ"、"攻撃する"という基本アクションに加え、"ハイジャンプ"、"スライディング"、"回転ジャンプ"といった応用アクションにより幅広いプレイが楽しめるのが第一のポイント。さらにボスを倒すと"ソロソロあるき"や"リンゴバズーカ"といったこともできるようになり、これを取得すると新たな攻略法が見つかることもある。





⬆➡ボスを倒して得られるアクションがないと取れないストーンも。

ここがポイント2 同一ステージでもクリアー目的がいろいろ

通常のクリアー目的は、ステージの最深部にある"パワーストーン"を取るというものだが、各ステージにはほかにも"短いタイムでクリアーする"、"木箱をすべて破壊する"といった別の取得方法もある。これにより、同一ステージでも違った感覚で遊べるわけだ。



←⬆通常のクリスタルは、単にステージの最後にたどり着けば○。





➡そのステージを一回クリアーすると、タイムアタックが可能に。タイムによってパワーストーン…





⬅⬆木箱…るアクションができないところも。

ここがポイント3 バラエティー豊かなステージ

シリーズ最大のポイントである豊富なステージ構成は今作でも健在。そのギミックや趣向はさらに凝らされ、あわせて乗り物による新たなアクションも追加された。



CRカプセル

⬅中に入りゴロゴロと道を転がる乗り物。操作が難しい。



⬆ボス対戦では、"倒すためのプロセス"を考えるような作りにもなっている。



➡横、縦スクロールの通常ステージもバラエティ…



CRバギー

➡四輪駆動車。レースゲームのようなプレイ…



CCローラー
CCボード

⬆ココ専用の乗り物で、津波や雪崩から逃げるために使用される。



CRバタフライ

⬆羽の生えたコミカルな攻撃機。ロックオンによる誘導ミサイルで攻撃する。



CRサブマリン

⬆海底のための潜水艇。魚雷と爆雷を装備。



CRジャイロ

⬆背中に背負うタイプの小型ヘリパック。



CRグライダー
CCファイター

⬅攻撃用グライダー…機関砲を装備している。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

式神の城 EVOLUTION

これぞ正当進化!? 数々の新要素を加えてパワーアップ!

個性豊かなキャラクター達が活躍するシューティング、『式神の城』。そのシリーズ最新作がいよいよ登場する。『式神』ファンなら見逃すことはできない作品だ。



タイトル	シキガミノシロ エヴォリューション
発売元	メディアクエスト
発売日	2002年12月 発売予定
開発	アルファ・システム
ジャンル	シューティング
価格	予価6800円(税別)
価格	未定
その他	ファイティングスティック対応予定

熱い弾避け再び! これぞ完全版『式神』!!

『式神の城』といえば、最初にアーケードで人気を得て、Xboxでヒットした本格派のシューティングだ。そのバージョンアップ版が再びXboxで発売される。それが本作、『式神の城 EVOLUTION』なのだ。

EVOLUTIONとは、日本語に直すと"進化"という意味。現在わかっている進化のポイントは、画面モードの追加とエヴォリューションモードの追加だ。とくに後者は、敵の配置、攻撃方法がすべて新たな形でアレンジされている。登場する敵グラフィックは同じだが、ボスに至るまで攻撃方法が違うため、また新鮮な感覚でプレイができる。そのほか期待される特典などの情報は、次号以降でより詳しく紹介していく予定だ。



←前作でプレイヤーを苦しめた、大怨石が出現するステージ。新モードではどう変化しているのだろうか?



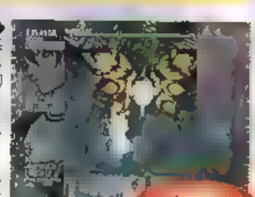
←アイデア豊かなボスの攻撃がこのシリーズの魅力。



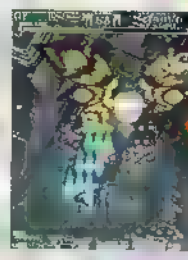
←4面ボスとの戦いはもっとも盛り上がる展開だ。

Evo-1 画面モードの追加

本作品では、前作になかった画面モードがひとつ追加され、3つの画面モードで楽しめるのが特徴だ。ノーマルスクリーンは基本のレイアウトで、画面の左右にスコアや残機表示があるもの。縦画面スクリーンはモニターを縦にして遊ぶことを前提としたモードで、プレイフィールドが画面フルサイズになっている。新たに加わったアーケードスクリーン(新縦画面モード)は点数、ボムなどがアーケード版と同じレイアウトだ。このモードなら、ゲームセンターそのままの感覚で楽しむことができるぞ。



➡基本的なレイアウトで、点数などを左横に表示。



⬅モニターを縦にして遊ぶための特殊モードだ。



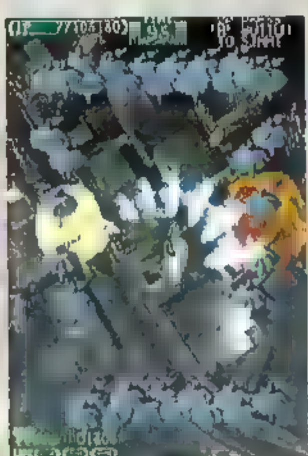
⬅点数・ボム数をプレイフィールド内に表示した、ゲームセンターと同じ仕様。

Evo-2 敵配置やボス攻撃パターンを一新のエヴォリューションモード!

新しく作られたエヴォリューションモードは、これまで登場した敵が新たな配置で攻撃を仕掛けてくる。ステージ1-1から攻撃は激しく、ザコ敵が多量に発生。しかも単に難しいだけではなく、うまく倒せばより高得点を稼ぎやすいように考えられているのだ。研究すればするほど、芸術的な攻略パターンができあがることも予想される。ザコ敵だけではなく、敵ボスの攻撃も一新されている。たとえば前作では弱かったボスの醜戦足が、このモードではさらにパワーアップ。気合いを入れて戦わないと、あっさりやられてしまうぞ。つぎのステージはどんな攻撃が待っているのかと、いやおうなく好奇心をそそられるはずだ。


➡4回連続して突進してくるのでびっくり。突進と同時に撃ってくる弾は破壊不能。


⬆従来の穂秀代子は、2回連続して突っ込んでくる。

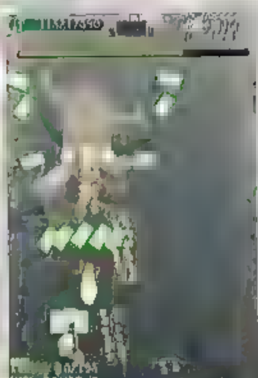

⬆ステージ1-3では、周囲から取り囲むように首なしのトロールが出現する。

⬇ステージ2に入ると、さらに敵の攻撃はヒートアップ。画面を横切る呪赤兵が多量の針弾をばらまいてくる。




⬅このモードでは怨弾の発射パターンが違い、いままでの安全地帯は使えないのだ。


⬆従来の醜藤島は、渦を巻くように怨弾を撃ってくる。


⬅慣れてしまえば弱かったステージ2-1ボスが、パワーアップして逆襲! 主砲の弾が脅威だ。


⬅2-3ボス手前では、呪黒兵の攻撃パターンが大幅に変化。撃って活路を切り開け!

Evo-3 そのほか細かい変更点もあり!?

この「式神の城 EVOLUTION」のゲーム的なポイントは、エヴォリューションモードとなる。後半ステージに進むにつれ、どのような驚くべき攻撃パターンが存在するか楽しみだ。また、前作のXbox版「式神の城」では、オープニングアニメーションやイラストなど、さまざまな特典が用意されていた。開発元のアルファ・システムは、ファンサービスに積極的なメーカーとして知られている。今回の作品でも、ファンを喜ばせる特典が期待できそうだ。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

BATMAN™ DARK TOMORROW™

史上初となるコミックベースのゲーム化!

アメコミを代表する不滅のヒーロー、バットマンがXboxに参上！　ストーリーは米DCコミックスと寺田憲史の共同執筆による新作となっているぞ。

タイトル	バットマン ダークトゥモロー		
発売元	ケムコ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	12月5日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	ケムコ	制作	プロデューサー　[illegible]
コンテンツ	未定	システム対応	未定
その他	未定		

真夜中のゴッサムシティをダークヒーローが駆ける!

日本では映画やTVアニメシリーズのイメージが強い『バットマン』だが、本作はその原点であるDCコミックス版の世界に基づいたゲーム化になる。単なるアクションヒーローものではない探偵性に富んだストーリー展開など、コミックの魅力が活かされているのだ。



⬅ステージはコミック特有のダークな空気感を大切に、美しく3Dで映像化されている。



⬇事件を探る探偵要素にも注目。敵に見つからないように敵基地に潜入するのだ。



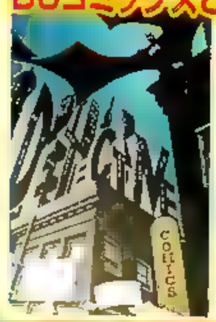
⬅ゲームの要所では映画顔負けのムービーシーンが登場。緊迫感あふれるストーリーが展開される。



Batman (バットマン)

本名：ブルース・ウェイン。犯罪都市ゴッサムシティを守る正義の味方だが、超人的な肉体や能力を持つヒーローではなく、中身は生身の人間である。幼いころ、街のチンピラに両親を殺され悪を憎むようになったが、その瞳はどこかもの哀しい。

DCコミックスとは?



⬅「バットマン」や「スーパーマン」を生んだ約60年の歴史を持つアメコミ誌。DCとはディテクティブ(探偵性)が由来。

探偵要素が満載のスリリングなアクション!



コミック版の探偵性を重視したという本作では、敵の尾行、壁への張り付きなど、スリリングな潜入アクションが充実。『バットマン』ならではの華麗なアクロバットアクションとあわせて見逃せないぞ。もちろん、おなじみのさまざまな装備アイテムも登場。それらを駆使して、フィールドに仕掛けられた罠や謎を解いていくのだ。



⬆敵に見つかると、[illegible]

➡ワイヤーを使ってビルからビルへ移動。





[illegible]



⬆この異形のモンスター[illegible]

Joker (ジョーカー)

バットマンの宿敵である狂気の犯罪者。映画版などのイメージからもっともポピュラーな敵キャラのひとりだが、本作ではこのほか、キラークロックやミスターフリーズ、ブラックマスクなど、マニアにはたまらないキャラも多数登場するという。

※画面は開発中のものです。

スマビスタイル

Smilebit Style

第6回

スマイルビット公式連載

http://www.smilebit.com/

スマイルビット周辺のあんな情報やこんな情報をお届けしているスマビスタイル。今回は「パンツァードラグーン」シリーズ関連の番外編。思わぬ新事実も？

前号では突然お休みしてしまってゴメンナサイ。「アレ!?　スマビスタイルがない!?　ギャフン」と驚きの声を送ってくれた北海道のビル・ゲイツさん（しかしなんでP.Nだ……）ほかファンの皆さん、今号はホラ、ちゃんとありますよ。今回は、開発も佳境に入った『オルタ』チーム内、元チームアンドロメダの皆さんによる貴重な思い出などを紹介！

『オルタ』開発内パンツァーこぼれ話

その1 「パンツァードラグーン」シリーズの思い出

・パンツァー世界の月が2個になったのは僕のせいです。『ツヴァイ』で背景の絵を描いていて、どうしてもしっくりこなかったので思わず描いたのが正式設定になりました。　（デザイナー・角井氏）

・「アゼル」開発時、街頭で「FFⅦ」の感想を聞かれたので誉めぎみの答えをしたら、それが写真入りで雑誌に乗ってしまい、チーム内で激しく突っ込まれた。

（デザイナー・吉田氏）

いままでのドラゴンのポリゴン数は、今回の背景に出てくるにぎやかしの人間（モニター上で1cm程度）と同じくらい。隔世の感がある。（デザイナー・中山氏）

忙しいときに腹痛＞盲腸で入院、ベッドの上でタイトルロゴをデザインした。

（デザイナー・岩出氏）

・「アゼル」体験版の徹夜チェック中に自分ひとり寝てしまった。目覚めると顔中にマジックでグラフィティが描かれていた　（犯人は「JSRF」ディレクターの菊池）。　（ディレクター・向山氏）

その2 お気に入りのシューティングゲーム

（複数回答があったもの）
・ザナック
・レイディアントシルバーガン
　ゼビウス
・スターフォックス
（ひとりだけ回答があったもの）
・パロディウス
・ティンクルスタースプライツ
　R-TYPE
・メタルブラック
・忍者プリンセス
　魔法大作戦
・NOVA2001
・ザクソン
・スカイガンナー
・ガンスターヒーローズ
・エイリアンソルジャー
・ナイトストライカー
　首領蜂
・グラディウスⅡ、同Ⅲ
・1942
・ギャラクシアン3D

なつかしグッズギャラリー

こちらは「オルタ」チーム秘蔵の「パンツァードラグーン」グッズの数々。シリーズのファンにとっては懐かしい代物も多いのでは？　これらはサターン時代に発売・配布されたグッズのため、現在入手することはかなり困難。どうしても欲しいという人は、ネットオークションなどで捜してみるのがいいかも。ちなみに写真はスマビの皆さんの私物。開発者も大事に保管しているのだ。



↑「パンツァードラグーン」店頭販促用POP、「ツヴァイ」販促用パンフ

↓「ツヴァイ」公式ガイドブック、『アゼル』ガイドブック～シーカーによるエッジ追跡調査～





↑「ツヴァイ」、「アゼル」Memorial Album（音楽CD）

↓「ツヴァイ」購入特典用オリジナルマグカップ（右は収納パッケージ）





←「パンツァードラグーン」OVA

おたよりスマイル

●何だかんだ言って「JSRF」やってます。もうやり尽くした感があるので、いまは滑るよりむしろ歩いてます。階段も歩いて上ります。チュウオウ街を歩くのが好きです。

北海道　ヒル・ゲイツ

●「ガンヴァルキリー」、発売日に買ってまだクリアーできません。もう、ゲームが難しいのか自分がヘボいのかわからん（笑）。でも　LVアップしたケン　はいいですね　あの姿見たさに、つい電源を入れてしまう　のは狙いどおりなの？　東京都　我王

●「パンツァードラグーン」シリーズは未経験です。サターンは持ってないけど、昔の作品もすごく遊んでみたい。スマイルビットの皆さん、『オルタ』の開発が終わったら、ぜひ過去のシリーズもリメイクしてください！　もちろんXboxで　東京都　ANGUS



▶岐阜県　NGM

「ツヴァイ」エピソード2のボス戦を描いた力作。装甲がボロボロはがれる演出が楽しかった





▶福岡県　HaKaSe

毎月たくさん描いてくれるHaKaSeさん。作品への愛が伝わりまくり！

おたより大募集!

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「スマビスタイル」係

このコーナーでは皆さんからのおたよりも大募集。応援のメッセージやイラスト、スマビへの質問やリクエストなど、熱のこもったおたよりを待ってます。おたよりには、住所・氏名・年齢・電話番号の明記をお忘れなく！

Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

今回は前回に引き続きTeam NINJAのこだわりを特集。ソフトウェア開発集団として、ソフトにどんなこだわりを持っているのかをおなじみ、板垣氏に伺ってきた。

第3回 Team NINJAのこだわり その2 寿司は寿司屋で食べたい!?

前回に引き続きTeam NINJAのこだわりを、Team NINJAリーダー・板垣伴信氏に伺ってきた。今回はソフトに焦点を絞ってお届けしよう。過去の作品をプレイするとわかるのが、圧倒的なクオリティーを誇るグラフィックと洗練されたシステム。これらは、どのような考えで生み出されたのだろうか?

リアルタイムへのこだわりとプリレンダリングムービー

――Team NINJAのこれまでのゲームを見てみると『DOA2』までは、ムービーを廃して、リアルタイムにすごくこだわっていたように感じますが?

板垣 むちゃくちゃこだわっていますよ、いまも。リアルタイムへのこだわりがあるからこそ、マシンパワーに優れたXboxを選んだわけですから。

――それでは『DOAX』でもすべてをリアルタイムCGで表現するんですか?

板垣 ゲームですから主力はリアルタイムですが、プリレンダリングムービーも入れています。いくつか入っていますが、すごくいいですよ。

昔はリアルタイムにこだわって意地でも使わないと思っていたんですけどね。ソフトウェア技術で勝ちたいという哲学上、プリレンダリングムービーを使っていたら話が違ってきちゃう。マシンパワーやマシンのオリジナリティーをフルに引き出すという意味では、プリレンダリングムービーは違いますから。たとえば今回『DOAX』で使用しているプリレンダリングムービーは、Xbox以下の性能のマシンでもしかるべきムービー再生ソフトを使えば動くわけですよ。

だから当時『DOA2』では全部リアルタイムCGで作りました。その結果、僕らのソフトウェア技術は世界中で認めてもらったし、自分たちとしても満足できました。

ただファンの意見には、プリレンダリングムービーも使ってほしい、という声も多い。自分らとしては一定の満足と成果は残したし、もういいか、ということで『DOA3』ではプリレンダリングムービーを導入しました。あれだけ大規模にやるのは初めてだったんで大変でしたけどね。ムービー制作も慣れてきましたし、『DOAX』ではよりよいものを提供できると思います。

でも、だからといってプリレンダリングムービーの出来具合で主張するつもりはまったくありません。スタッフロールに明示しているように、僕らはディレクションしてるだけ。自分たちで実体的に制作しているわけではないので。協力会社の皆さんといっしょに作っているわけです。品質の基準としては、自分が見てうれしいものだったらオーケーですね(笑)。

――ムービーのきれいさで勝負する時代はもう終わりましたしね。各社、それほど差がないというか。

板垣 そうですね。いまは内容で勝負でしょう。あとプリレンダリングムービーとリアルタイムのつなぎ、シームレスにどう持っていくかですよね。技術的な問題ではなく、感覚の問題。プリレンダリングムービー上でキャラがリアルタイムで動いてますとか、リアルタイムで動いていたものがいつのまにかプリレンダリングムービーにすり変わってますとか、そういう話ではなくて。

プレイしているときの心情、感覚を

Team NINJAロゴの変更の理由

『DOA3』を起動させると最初にTeam NINJAの映像、VI(Visual Identity)が流れ、最後にチームロゴが映し出される。『DOA2』のときのTeam NINJAロゴと明らかに違うが、これは『DOA2』のものは、発売当時に急遽作ったロゴだったからだという。『DOA3』ではより明確なTeam NINJAの意志を込めた映像とロゴが作られた。「VI全体としては5つのテーマ、ロゴ自体にはふたつの意味を込めた(板垣氏談)」という。意味に関しては秘密、とのことだが、いったいどんな意味が込められているのだろう?

←『DOA2』のときのロゴがこれ。非常にシンプル。



←『DOAX』のV 2002は若干変更があるという。

Team NINJAのお蔵出し

貴重なお蔵出しの第2弾をお届け。未公開だった『DOA』シリーズでおなじみのフェイム・ダグラスの6人の愛人の設定画を紹介しよう。

3人目の愛人、マリアは、ただひとり、心からダグラスを愛した女で、組織(DOATEC)の権益には何の興味も示さなかった。それゆえダグラスは、マリアにのみ子どもを産むことを許したが、結果それが悲劇を呼ぶことに……。この設定は『DOA2』のエレナのストーリーに活かされ、過去の記憶としてゲームに登場する。

前回紹介したふたり目の愛人アンヌの国籍がフランスとありましたが、正しくはドイツでした。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びいたします。



↑↗フェイム・ダグラス3人目の愛人、マリア(マリアンヌ)。エレナの母。フランス出身。反ダグラス派による、ダグラス唯一の嫡子エレナの暗殺を阻止して死亡。





←オペラハウスで歌うエレナが狙撃されたとき、母マリアが娘をかばった。

※写真はドリームキャスト版『DOA2』です。

テクモ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

大事にしたいです。エンディングではプレイヤーの心情はもう、ゲームが終わって見る側に回っているからプリレンダリングムービーでもいいだろうという考えです。『DOAX』でも、そのあたりは十分に気を使っています。

焼き肉屋で寿司は食べたくない。Team NINJAのオマケ論

板垣　もうひとつゲーム作りでこだわっていることとして、オマケゲームはつけたくないというのがあります。格闘ゲームをずっと作ってきて、毎回「オマケをつけてください」というリクエストがいっぱいくるんですよ。『DOA』クイズとか(笑)。その中でもいちばん多かったのが『DOA』ボール、ビーチバレーをつけてくれという要望でした。

――家庭用ゲームには、そういうメインモードのほかにオマケ要素を望む声は多いですよね。

板垣　そういう制作スタイルや流れは実際あるんだけど、正直「なんでかな？」と思います。ゲームの本編、格闘ゲームを楽しんでもらうべくゲームを作るのが筋であって、オマケは少なくとも僕にはどうでもいい話。だから「ほかの対戦格闘ゲームみたいにオマケゲームをつけて！」と言われても「ごめんね」としか言えない。格闘ゲーム屋が焼き肉屋だとするならば、焼き肉がうまければいいんですよ、焼肉屋なんだから。焼肉屋でオマケだと言って、妙な寿司を出されても困るでしょ？

――それは困りますね。少なくともうまそうではない！(笑)

板垣　まあうまい寿司を出す焼肉屋もこの世にはあるのかもしれないけど(笑)、自分がやろうとは思わない。僕らは格闘ゲームを作るときは格闘ゲーム屋として物作りをします。およそ新人研修で作ったみたいなレベルのミニゲームをオマケにして、お茶を濁すような真似はしたくない。

『DOAX』みたいなゲームは好きだし、作りたかった。ビーチバレーで遊びたいというファンの声もあった。でも『DOA2』を作るにあたって、その意見は反映されることがなかった。ファンに対してひとつの借りがあるわけです。だから今回、ビーチバレーを本気で作ろうということになったんです。今度は絶品の寿司屋を作ろう、ということですよ。それが『DOAX』です。

――焼き肉屋(『DOA』)も成功して3店舗出したし、つぎは寿司屋(『DOAX』)で勝負ですね(笑)。

板垣　それはそれで勝負したいというのがあります。焼き肉なら焼き肉、刺身なら刺身、天ぷらなら天ぷらと。天ぷらにアイスがおまけとか、もうやめましょうよ(笑)。そういうのって、そもそもメインの売り物に自信がないんだろうって気がしちゃうんで。個人的にはオマケ廃止運動を起こしたいくらいですよ(笑)。

でもそういう意味で言うと『DOAX』ってオマケ要素が多いかもしれないね。僕らはオマケのつもりじゃないんだけど、そう捉えられちゃうかもしれない。南の島だったら、当然あるものばかりを入れているだけなんですけどね。

――『DOAX』はビーチバレーゲームじゃなくて、南国生活シミュレーションって感じですよね。

板垣　そうですよ。いちばん最初から言ってたんですけどね(笑)。

(2002年8月8日収録)

Team NINJA開発代表ゲーム一覧



DEAD OR ALIVE
1996年10月稼働(アーケード)

セガのMODEL2基板で作られた記念すべきシリーズ第1作。打撃は投げに、投げは掴みに、掴みは打撃に勝つ、という3すくみのシステムはここで誕生した。とくにホールドは当時の3D格闘としては斬新だった。

DEAD OR ALIVE
1997年10月9日発売(サターン)



『DOA』から『DOA2』に進化する課程で重要な役割を担ったのが、家庭用機への移植版とアーケードの『DOA++』だ。現在のホールドシステムの基になる"クリティカルディフェンシブホールド"が導入された。



DEAD OR ALIVE 2
1999年12月稼働(アーケード)

セガのNAOMIボードを使用し、圧倒的なクオリティーでアーケードに登場。2000年には、システムの不具合を解消した『ミレニアムエディション』、プレイステーション2版、ドリームキャスト版などが発売された。

DEAD OR ALIVE 3
2002年2月22日発売(Xbox)



ハイクオリティーを目指す開発集団Team NINJAがつぎに選んだハードは、業界最高峰のスペックを誇るXboxだった。アメリカ、日本ともハード発売と同日にリリースされ、いまでも売れ続けている大ヒット作。

つっちーのTeam NINJAってこんなところ

公式ホームページ完成！



土原　絵里子　ネットワーク事業部プロモーション課(わかりやすくいうと広報さんです)。縁の下の力持ちです。

7月にオープンしたTeam NINJA公式サイトがついに大リニューアルを遂げました！　もう見てくれたカナ?? サイトを見てもらえればわかるんですが、じつはこのサイト、私つっちーを含め、Team NINJAの女の子だけで運営しているサイトなんデスっ！　そろそろTeam NINJAにも公式サイトが欲しいなぁ……と思っていたある日のこと。いっしょに飲んでいた板垣が突然言いました。「そうだ！　Team NINJAのサイト、つっちー作ってよ」と。しばし沈黙……のあと、冗談だと思いきや、すでにノリノリの板垣。そんな重要なこと、飲んでるときに決めることじゃないと思うのですが……。

でも、そんなときまたまた板垣が言いました。「ファンのみんなが喜んでくれる楽しいサイトなら、それでいいじゃん」と。どうせやるなら徹底的に楽しいサイトにしたい！　それで女の子だけで運営するサイトが誕生したわけです。みんなぜひぜひのぞいてくださいねー♪



お便り大募集！

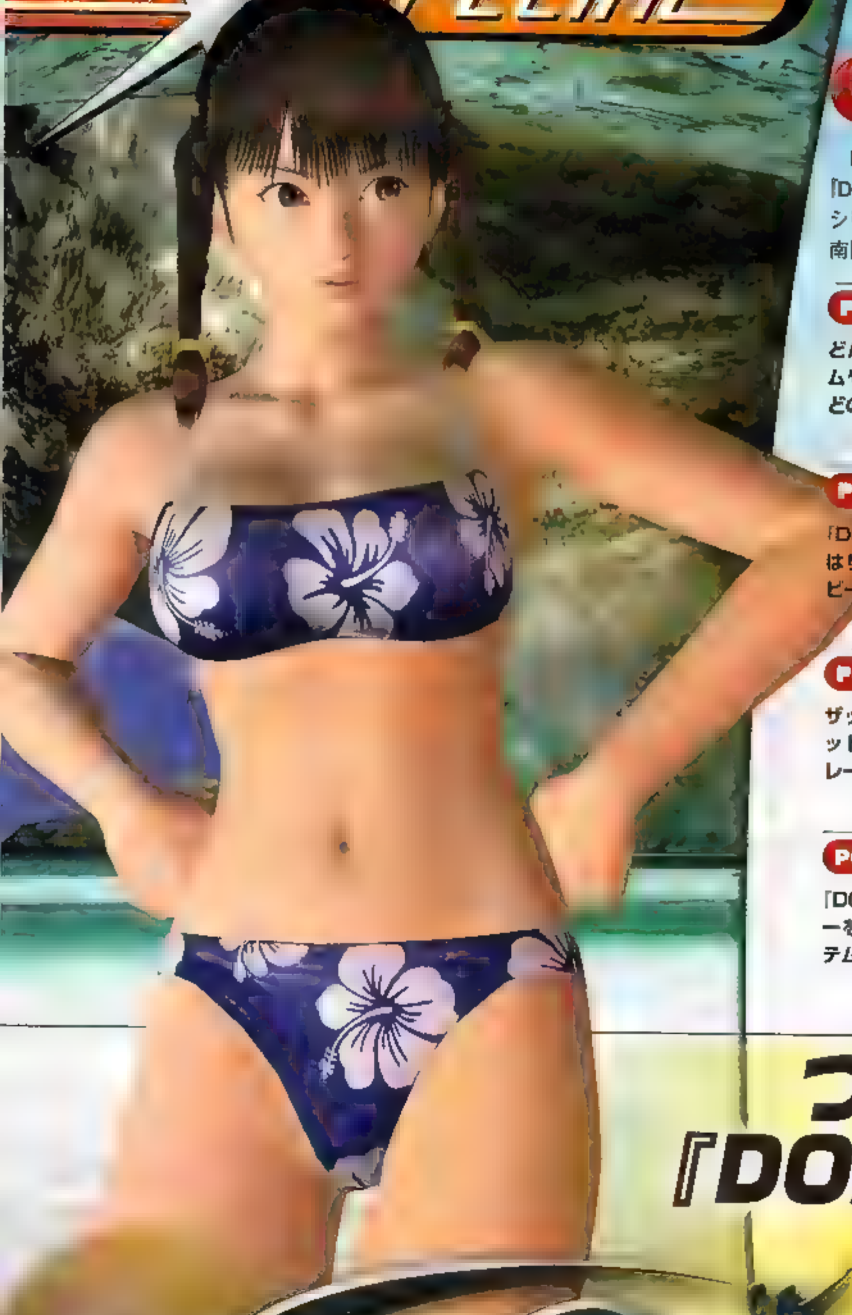
当コーナーでは、皆さんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

※プリレンダリングムービー、あらかじめ作られたCG映像のこと

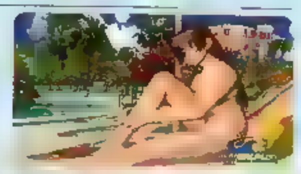


『DOAX』を4つの視点でチェック

E3で衝撃的デビューを果たした『DOA』シリーズ最新作『DOAX』。シリーズの女性キャラが総登場する南国生活シミュレーションゲーム（?）を総力を挙げて特集しよう。

最新情報である導入ムービーのほか、4つのポイントに分けて紹介。『DOAX』のすべてをキミに！

POINT1 ゲームの流れは?



どんな流れで進むのかを特集。ミニゲームやアイテム購入、グラビアシステムなどの基本的なゲームシステムを紹介する。

➡62ページへGO！

POINT2 バレー&ミニゲーム



『DOAX』のタイトルにもあるように、やはりメインはビーチバレー？　ここではビーチバレーとミニゲームを特集するぞ!

➡64ページへGO！

POINT3 ザック島のすべて



ザックアイランドにはどんな施設、スポットがあるのか？　ショップやビーチバレースポットなど詳細に解説しよう！

➡66ページへGO！

POINT4 水着とアイテム



『DOAX』の裏の主役、水着とアクセサリーを大特集。気になるミニゲームやアイテムの詳細もインタビューにて直撃だ。

➡68ページへGO！

ついに発売日決定!! 『DOAX』のすべてを完全網羅！

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』（以下『DOAX』）発表から早4ヵ月以上が経過した。そのあいださまざまな情報をお届けしたわけだ、今回はそれらすべてをまとめた内容を特集。もちろん最新情報も満載だぞ！

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ		スポーツ
発売日	12月5日発売予定	価格	未定
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
	未定		
その他	—		



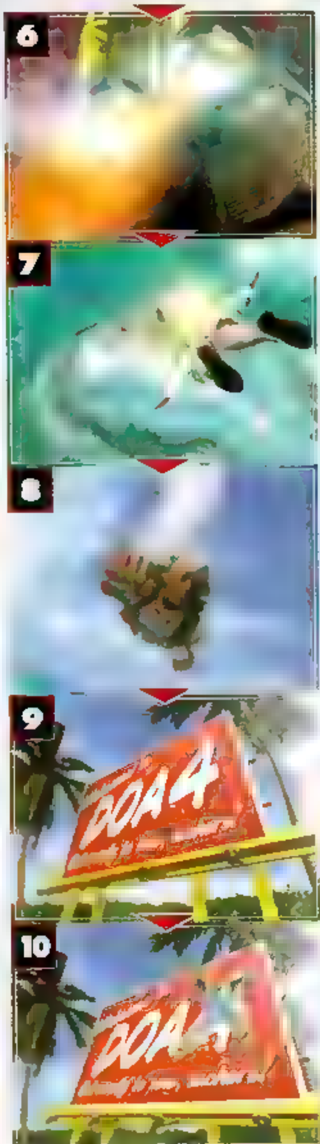
オープニングムービー後の導入ムービーを初公開！

INTRODUCTION MOVIE

今回はオープニングムービー後の導入ムービーを紹介するぜ！

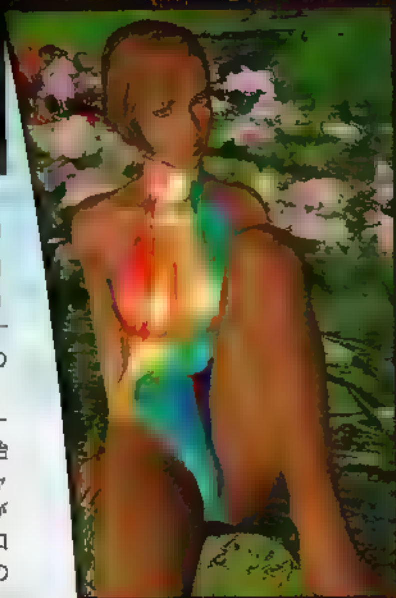
導入ムービーはオープニングムービー後、スタートボタンを押すと始まるもので、このムービー後、キャラクターセレクトとなる。ザックがカジノで引っかけた女性、ニキを口説きながら自分の島へクルーズ中のカットから『DOAX』が始まる……。

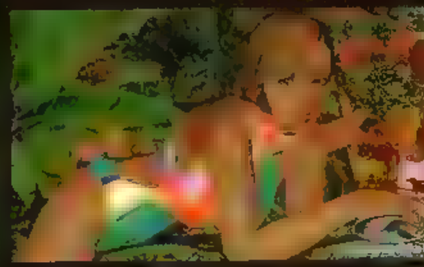




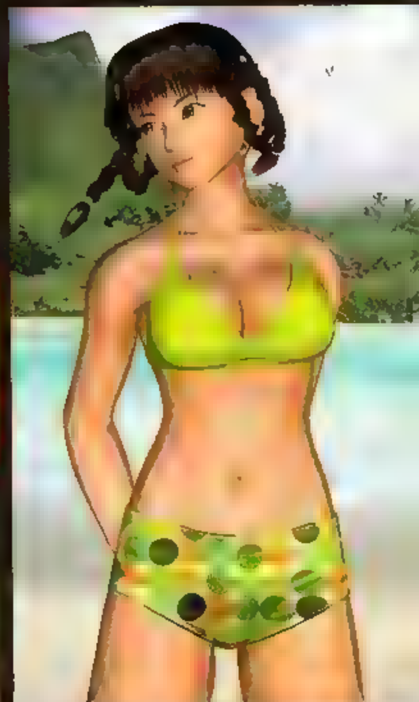
1「DOA3」のエンディング、カジノで大勝ちするザック。2〜4ニキを口説くザックだが、島が近づきガウンを脱ぐと。5〜6背中にはロケットが！ 火を噴き飛び立つザック。7〜10島に到着。『DOA4』の看板が「DOAX」に早変わり！

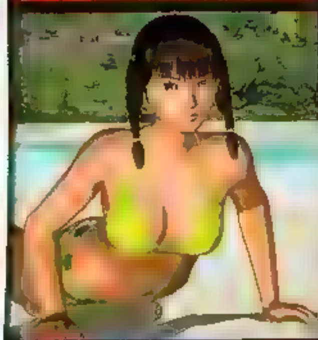
新作水着コレクションをキミに！





←↓ジャングルの中で艶かしい仕草を見せるリサ。84ページの白いリサ用ワンピース水着の色違いだ。





←↑ホールターネックタイプキショートパンツを着こなすレイファン。
←↓スペシャルダイナマイトボディのティナ。ホールターネックタイプだ。

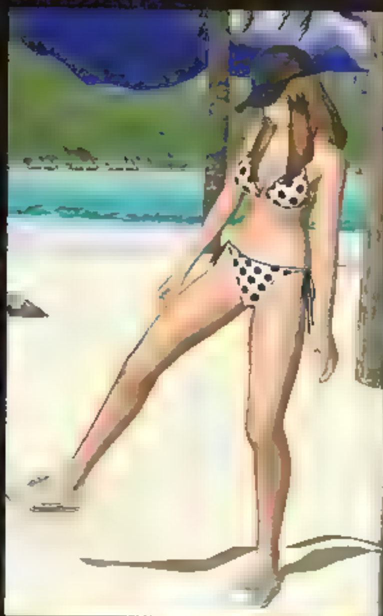


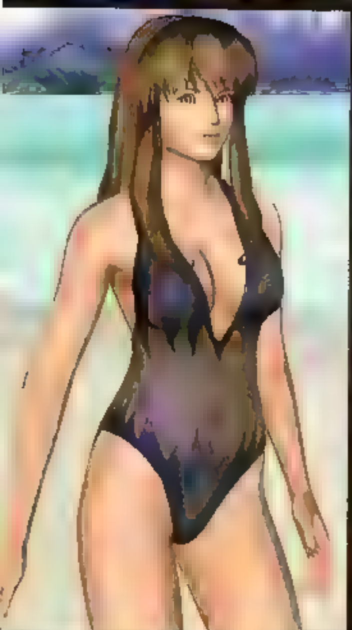


ヒトミ hitomi

ドイツ人と日本人のハーフであるヒトミ。厳しい家庭で育ったせいか、あどけなさの残る顔立ちの中にも凛とした意志の強さを漂わせている。













浜辺でリラックスした姿を見ていると、父親を超える空手の実力者という一面は微塵も感じさせない。どんなキャラクターとも相性がいいみたいなので、誰とでもすぐに仲良くなれそうだね。

成金ザックの野望達成!

絶海の孤島に呼び出された

第4回DOA開催の知らせを受け、無人島へ集う『DOA』シリーズの女性格闘家たち。島に着くと、そこにあるのはホテルにプール、ショップなどの施設。浜辺にはなぜかビーチバレーコートが……。本作のテーマ、それはバカンス。ラスベガスで大勝したザック所有のザック島で、2週間を好きに過ごすのだ。ビーチバレーはもちろん、ミニゲームあり、水着あり、お買い物あり、多数のイベントありと、従来のジャンルではくくれないほどの楽しさが詰まったゲーム、それが『DOAX』だ!

買い物、日焼け、着せ替えetc…… 内容もりだくさん



⬅キャラクターが着るものは自由に付け替え可能。アイテムをたくさん集めて、自分だけのオリジナルコスチュームを模索しよう。

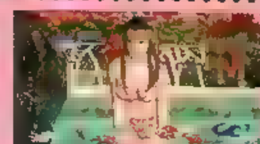


➡タイトルにもその名が冠されていることから、メインゲームと思われるのはやはりビーチバレー。この賞金がアイテム購入資金に。

もちろんバレーも忘れずに!

グラビアシステム 女神たちの素顔を鑑賞

ザック島にあるさまざまなスポットを訪れると、彼女たちは場所に応じていろいろな動きを披露してくれる。Team NINJA入魂のモーションをじっくり堪能しよう。



⬅時刻やアイテムの条件もある?

ホテルシステム TVやカジノも楽しめるぞ!

バレーに疲れたらホテルでひと休み。昼はプール、夜は個室でリフレッシュ。ホテル内にはカジノなどの遊技場もあるらしい。室内ではテレビを見ることができる。



⬅データのセーブもホテルで行う。

美麗! 必見! オープニングムービー



8人の美女たちを待つものは!?



2週間のバカンスを楽しんでね ゲームの流れはこんな感じです

1ST セスナでザック島へいざ出発!

オープニングが終了すると、彼女たちを乗せたセスナは一路ザック島へ向かう。機内で好きなキャラを選べばプレイの準備は完了だ。プレイヤーはそのキャラとしてザック島で行動することになる。セスナが無事着水すると、ホテルへ到着して行動開始。いよいよ楽しい2週間の始まりだ。さっそく荷物を置いて、ザック島の観光名所に出かけてみよう。



↑ザック島を背景にキャラクターセレクト。プロフィールもしっかりチェックしよう。

2ND 試合やミニゲームでザックを稼ごう





↑→アイテムを買うにはザックが必要。いまから『DOA3』を遊んでおくのもいいかも？

ショップには、種類豊富な水着やアクセサリーが売られている。しかしどこの世界でも買い物にはお金が必要。本作のお金はザックという通貨を使うが、ビーチバレーやミニゲームでこれを稼ぐことができる。さらに『DOA3』のサバイバルモードのデータをザックに換金するシステムも導入予定というから、『DOA3』を持っていない人はこの機会に買っておくことをオススメするぞ。

3RD 水着やアイテムを購入! 使いかたいろいろ

水着やアクセサリーを購入したら、さっそくキャラクターに着せてみよう。髪に花をあしらったり、サンオイルを塗ってこんがり日焼けしたりと、いろいろなタイプのアイテムがあるぞ。膨大な数が用意されているのでバリエーションは無限大。しかしアイテムの使いかたはこれだけじゃない。ゲーム内で、ほかのキャラクターにプレゼントすることもできるのだ。渡しておくといいことがあるのかな？





↑←ザックを貯めたらショップでお買いもの。アイテムコレクションの楽しみも大きいね。

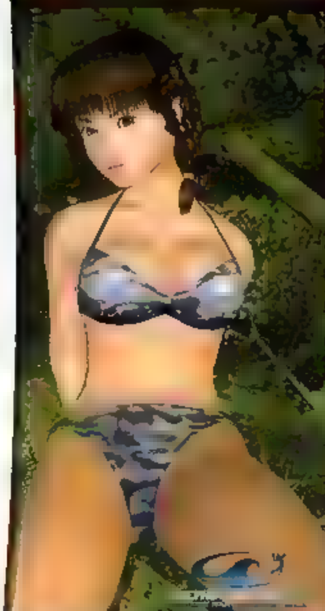


↑彼女たちの魅力を余すところなく表現したムービーにも注目。早く実際に見たいよね。

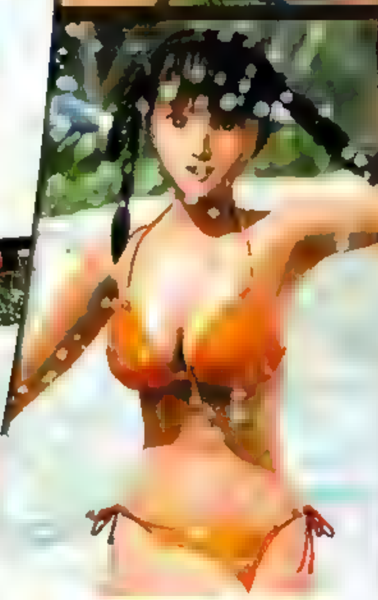
レイファン LEIFANG

「DOA」シリーズの女性陣の中では、面倒見がよさそうな、明るいお姉さんタイプのイメージがあるレイファン。そんな彼女は杏仁豆腐が好きな19歳学生。





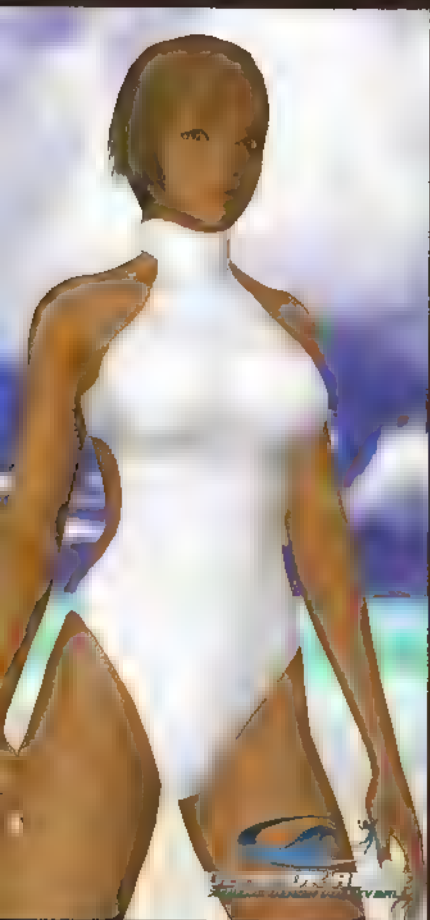




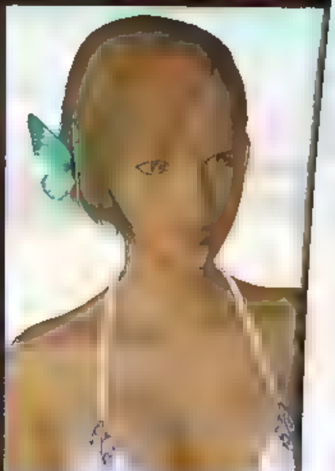
これらはグラビアシステムのワンシーンだろうか？　思わずドキリとするような大胆なポーズも。浜辺でヒトミと水をかけあうムービーシーン（左下）のはしゃぎようとは好対照だ。

リサは、同じアメリカ人のティナと友だちらしいが、ふたりの詳しい関係は不明。ティナよりひと足さきにザック島に来て、ティナが来るのを待っているようだ。

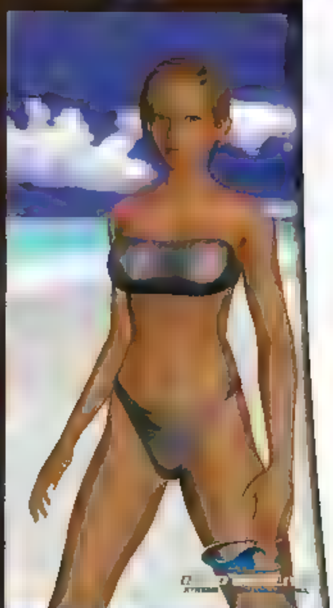
リサ
LISA



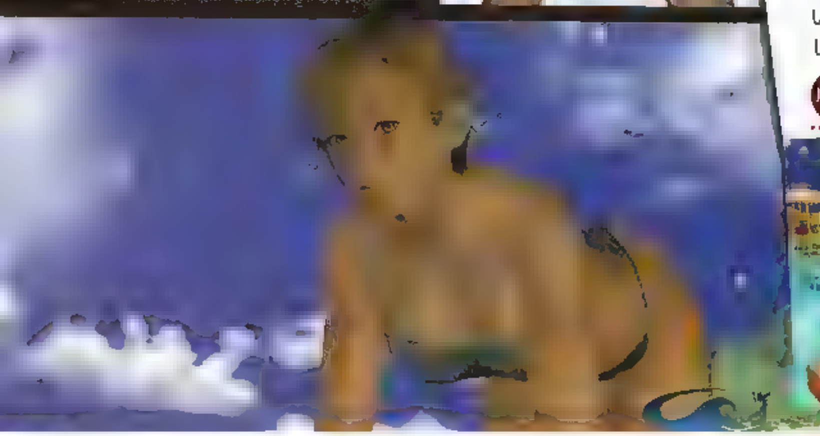








褐色の肌と大人びた雰囲気を持ったリサ。ティナとの関係や、ゲーム内で見せてくれる立ち回りが非常に楽しみなところ。ビーチバレーの試合で彼女とタッグを組むならティナがいちばんいいのかな?



ミニゲームも満載!

スポーツゲームとしての

8人の眩しい水着姿やグラビアシステムに目を奪われてしまいがちだが、本作のメインディッシュである(?)、しっかりと作り込まれたビーチバレーにも注目したい。とくに、スパイクを決めた、または決められたときのアクションは、個性的かつ躍動感溢れるものに仕上がっているぞ。見逃さないようにしよう。

このほかにもザックを稼げるミニゲームがいっぱい。アクション要素の高いもの、ギャンブル性の強いものなどがあるらしい。今回はそのうちひとつが判明したので紹介しよう。



➡シリーズ作品のクオリティーから察するにストレスなく快適に遊べることは間違いない。

好きなキャラクターとタッグを組むには!?

ビーチバレーは2対2で行うので、試合をするにはタッグを組む必要がある。ここで誰かを誘うことになるのだが、必ずしもオーケーしてもらえるとは限らない。どうやら相性や好感度のようなものがあるらしく、ふだんからこれを高めておくのが重要な攻略要素になりそうだぞ。



プレゼントで好感度アップ!

ショップで購入したアイテムは、好きなキャラクターにプレゼントできる。受け取ってもらえれば仲良くなるだけでなく、そのキャラクターの持ち物になるシステムのようだ。

コミュニケーションも大事

プレゼントは好みを考えないと、捨てられてしまい、逆に嫌われることもあるので注意だ。ビーチバレーでのキャラ差はないようだが、やっぱり好きなチームで戦いたいよね。

ミニゲーム"ぴょんぴょんゲーム"

このミニゲームは、プールに浮いた足場をバランスよく渡っていくという内容。じつはコレ、ボタンを押し込む強さの調整も兼ねているのだ。弱、強の押し分けは個人差もあれば、パッドの使い込みによっても変化するだけに、こうした配慮はうれしいかぎり。もちろんザックも稼げるぞ。

ルール プールに落ちずに渡り切ろう



⬆バランスを取りながら、落ちないようにホップ、ステップ、ジャンプ。

『DOAX』の魅力を探る！

アナログ操作の本格派！ バレーで遊ぼう

これまでもお伝えしたように、試合時はフェイントなどのフェイクも可能。ボタンを強く押せばスパイク、弱く押せばフェイントという具合に、ボタンひとつで変化をつけられる。6人ではなく2対2のビーチバレーだからこそ、わかりやすい操作でさまざまな動作を行えるのだ。もちろん"水着で試合をする"ことも重要だね。ビーチバレーというテーマは『DOA』のスポーツゲームとしてはまさにベストな選択といえそうだね。

放て！ スパイク



↑トスが上がったら、コートめがけて強烈なスパイクを決めよう。

欺け！ フェイント

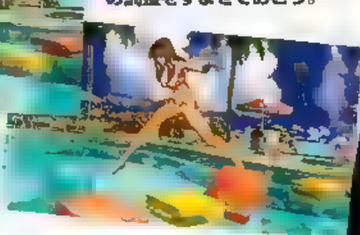


↑ブロックされそうだったらボタンを軽く押す。フェイントになるぞ。



ゲームが始まったら、ホテルからプールへ出て、まずはこれをプレイ！ アナログ入力の調整をすませておこう。



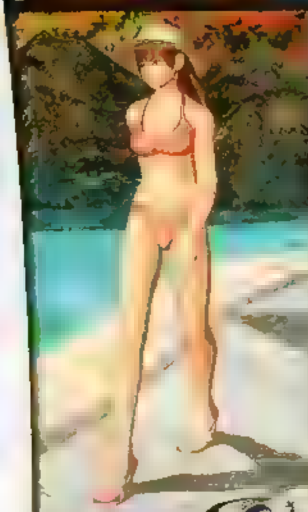


↑もうすぐゴール。ザックがもらえるとあって、自然に力も入る。

かすみ KASUMI

物静かな面持ちとは裏腹に、確たる想いを内に秘めたかすみは、まさに「DOA」シリーズの正統派かつ清純派といえるキャラ。淡色の水着がよく似合ってるね。





抜け忍として追われる毎日からは程遠い南国の浜辺。すべてのしがらみをきっぱり忘れて、思いっきりバカンスを楽しんでほしい。



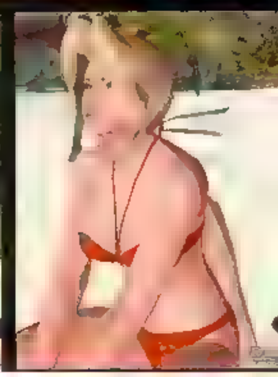
エレナ HELENA

「DOA2」で初登場となったエレナは、宿命的な生い立ちを持ったキャラクター。気品あるエレガントな立ち居振る舞いで、ほかのキャラクターとは一線を画する。



21歳にして人の上に立つ者の威厳と大人の魅力を兼ね備えたエレナ。オペラ歌手としての美声にも一度聞き入ってみたいもの。

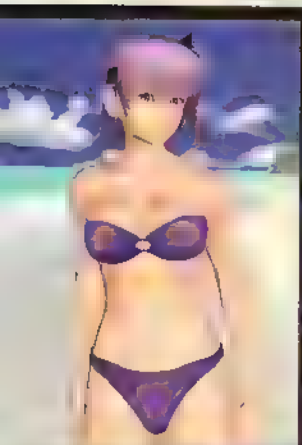




あやね AYANE

姉のかすみを追って……かどうかはわからないが、ザックアイランドまでビーチバレーにやってきた、あやね。小さいながらもボディはトップクラス。

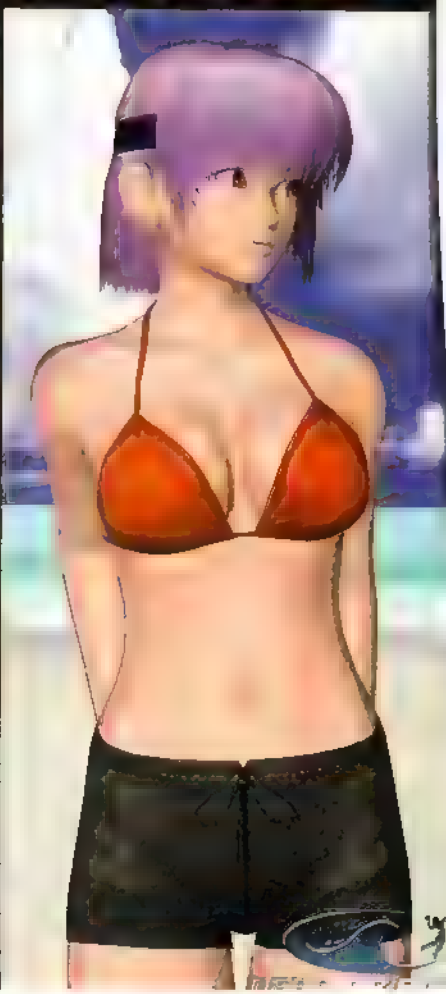








体は小さいがセクシーボディ。どんな水着も似合いそうだ。デルタタイプの水着とホットパンツの組み合わせは、少女の面影の残る彼女ならではの着こなしだ。



レジャー・ショッピングこ

『DOAX』は、ザックが購入した無人島"ザックアイランド"全体が舞台となっている。島のいたるところにさまざまなスポットが用意されており、ビーチバレーだけでなく、ミニゲームや買い物も楽しめるのだ。今回は一部のスポットを紹介しよう。

おもなスポットは、ビーチバレーが楽しめるビーチとジャングル。ビーチバレーだけではなく、鑑賞を楽しむグラビアシステムも発動できるようだ。各ショップでは水着やアクセサリーが購入でき、ホテルではプールに入ったり宿泊ができるようだ。

ホテル・プールサイド

島唯一のホテルでは、宿泊のほかにプールサイドも利用できるようだ。プールサイドではグラビアシステムやミニゲームが用意されている。ここが島での拠点になるのかな？





←↑プールサイドでは、グラビアシステムが発動する。くつろぎのひととき。

→夕暮れからは、ホテル室内が利用できるようだ。彼女たちはここに泊まるんだね。



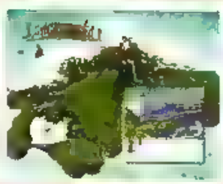
ビーチバレースポット

『DOAX』のメインゲーム、ビーチバレーのスポットを紹介するぞ。各スポットはビーチバレーだけではなく、グラビアにも使用できるようだ。ほかにもコートはあるのかな？

プライベートビーチ

ホテル所有のプライベートビーチかな？ ここがメインのバレースポットになりそう。

→一日中バレーを楽しめるスポットのようだ。

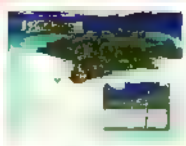




←砂浜でのグラビアは、定番中の定番でしょう。

バースビーチ

なぜこの名（！）がついたか不明だが、潮の満ち引きで出たり消えたりするスポットだ。



←ザックはなぜ、バースの名前をつけたのかな？



←朝はコートも島も沈んでいるようだ。

→昼間だけは、コートが使えるようだぞ。



↓日が落ちると再び海の中へ。時間の概念がしっかりあるのがわかるね。



休憩は各スポットへどうぞ

アクセサリーショップ

キャラクターが身につける髪飾り、帽子、サングラスなどが売られているショップ。キャラクターの個性を出すため、通いのお店になりそうだ。



⬅ザック島唯一のアクセサリーショップには、お世話になりそうだ

➡お肌を綺麗に灼く、サンオイルも売っている。

スポーツショップ

このゲームのキモともいえる水着がいっぱい売っているショップ。自分が着るだけではなく、プレゼントするためにもたくさん買わなきゃ！



⬅水着は100種類以上用意されているらしい。お金を貯めなきゃ〜。

➡水着を買って、プレゼントできるみたいだぞ。

ラジオステーション

ゲーム中のBGMを変えることのできるDJスペース。好きなCDをハードディスクに落としてゲーム中に聴くこともできる仕様になっている。



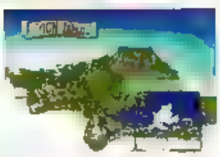
⬅ラジオステーションでBGMをリクエストして、音楽も楽しもう。

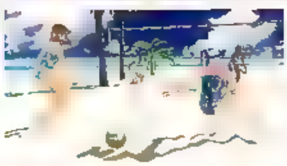
➡ハードディスクに録音した音楽をBGMに、

ニキビーチ

島にあるもうひとつのコート。ニキビーチのニキは導入ムービーの女性から名付けられた。

➡やっぱりビーチは複数欲しいよね。

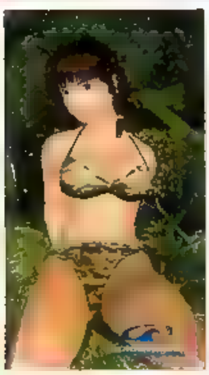




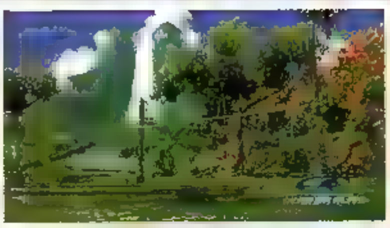
⬅青い空に白い砂浜。バレーも楽しそう。

ジャングル

島の奥深くのジャングルでも、ビーチバレーができるのだ。グラビアも楽しめるぞ。



⬆密林に水着──何とも言えない雰囲気がいいね。



⬆➡こんなジャングルの中にも、ビーチバレーコートが用意されているのだ。動物とかもいるのかな？

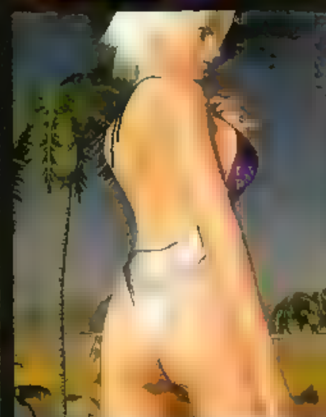


クリスティ CHRISTIE

エレナの監視役として雇われた、暗殺者のクリスティ。今回も監視役として送り込まれたのか？　スーパーモデル並のダイナマイトボディが魅力的だね。



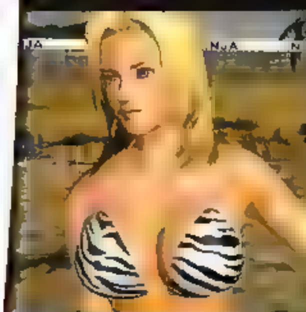


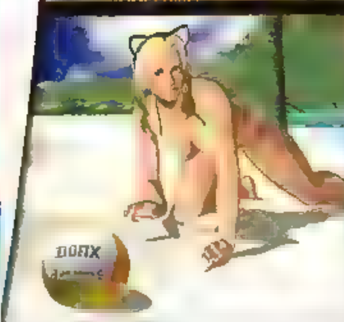


均整のとれたスーパーボディには、引き締まる黒のデルタがよく似合う。このスーパーボディは、蛇拳で鍛えられたものかな？

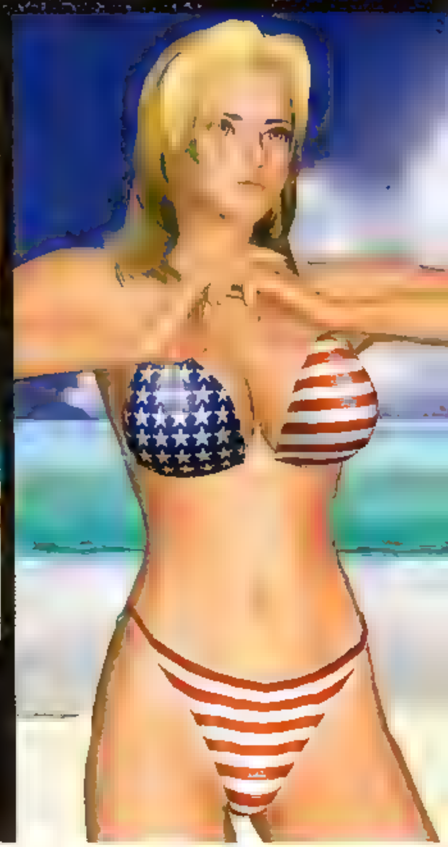
ティナ TINA

ティナは女優デビューを果たしたはずだが、気がつけばザックアイランドでビーチバレーをやることに。今回はさすがに父親、バースの邪魔はないのかな？





モデルデビューを果たしているだけに、そのボディーは実量。アメリカ〜ンな感じのデルタもゼブラ柄の水着もよく似合っている。『DOA』のネコミミもいいね。



キャラクター×水着100種類×アクセサリー多数＝組み合わせ無限大！

『DOAX』の最大・最高の楽しみといえば、キャラクターたちの着せ替え、着飾りだろう。今月も最新の水着画像、アクセサリー画像が届いたので、まとめて一挙に紹介しよう。

どの水着を誰に着せるか、どのアクセサリーと組み合わせるか、いまから考えてみるのも楽しいぞ。

ザックアイラインド流行水着チェック！

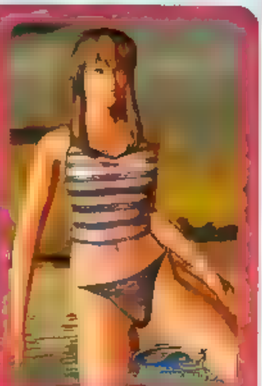
『DOAX』において水着は、なくてはならないメインアイテム！　その数は100種類を越えるほどで、水着を買うためにビーチバレーをプレーすると言っても過言ではないだろう。

水着にはいろいろなタイプが用意されているので、今回は新着水着をタイプ別に紹介してみよう。

タンクトップビキニタイプ

[illegible]



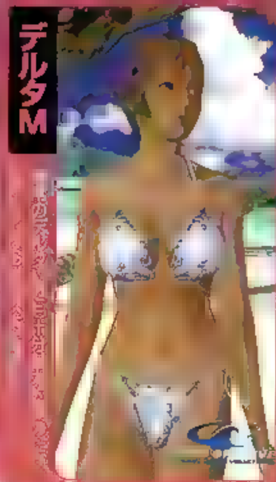


デルタタイプ

[illegible]このデルタタイプでは？デルタタイプにはサイズが[illegible]。現在SとMサイズが確認されているぞ。Sサイズは当然[illegible]



デルタM



デルタS



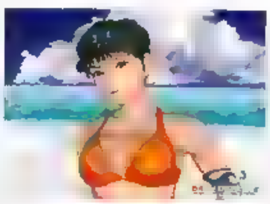
たしかにSだ！（SSはないの？）

UP NEW! アイテムコレクション

水着もさることながら、ちょっとしたアクセントにはもってこいのアクセサリーも見逃せないアイテムだ。アイテム自体は小さいが、十分な個性を出す要素となること間違いなし。

今回は髪飾りを中心としたアクセサリーを紹介するのだが、ほかにも履き物や帽子なども確認されている。さらにはマニキュアやサンオイルといった、細かなアイテムまで用意されているのだ。ペディキュアとかアンクレットとかあったらいいかも。

アクセサリー系の小物は、複数を組み合わせて身につけることができるようなので、ファッションセンスが問われるところ。キャラクターと水着とのバランスが重要だぞ。



←日射しを避けるための帽子も用意されているぞ。

サングラス

クールな、細めのサングラス。クリスには、カッコイイのが似合うね。





バラの花

優雅で美しいバラの髪飾りは、気品あるレディに着けてもらいたい。

蝶の髪飾り

美しい蝶をモチーフにした髪飾り。この島に生息しているのかな？





蝶の髪飾り

形は同じだが、こちらは色違い。やはり、色にもこだわりたいね。



ひまわり

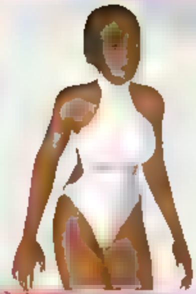
黄色くて存在感のあるひまわりは、見ているだけでも元気が出そうだ！



アネモネの花

春に咲くアネモネも、常夏の島では美女たちの髪に美しく咲くようだ。

アイテムはまだまだ用意されてるよ



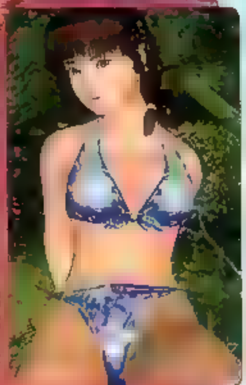
ワンピースタイプ

これもスポーツタイプ、水着のタイプ。露出度は抑えられるが、デザインによってはキワドイものも。焼けた肌に白い水着は眩しく映るね。

チューブトップタイプ

ブラの部分が一枚の布で形成された水着のこと。胸の谷間を隠してしまうものから肩ひもがなくセクシーなものまで、デザインは豊富だぞ。





ブラと一体化された紐（生地）を首の後ろでとめるタイプの……じのデザイン。南国の雰囲気がよく似合う感じがするね。

水着は100種類以上あるよ！

お気に入りのアイテムは見つかったかな？

ぶどう

ぶどうの髪飾りというのも、爽やかでイイ感じ。白い砂浜に緑が映える。



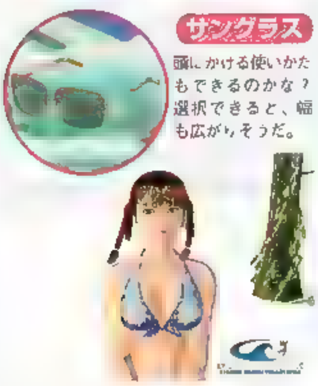


謎の小花

ザックアイランドだけに咲いている花なのかな？ 色鮮やかでカワイイぞ。

サングラス

頭にかける使いかたもできるのかな？ 選択できると、幅も広がりそうだ。



アクセサリーは身につけて、グラビアシーンをより魅力的に演出するとかできるらしい。かなりの数があるようだ。



←水面に浮いている花も、購入したアイテムのようだぞ

もはや恒例？
Team NINJA板垣氏を直撃！

ミニゲームにカジノが登場！ アイテム50以上も確実か!?

3つの方法を駆使して効率的にザックを稼げる

——ミニゲームが発表されましたね。ぴょんぴょんゲーム！

板垣　ええ、正式名称です（笑）。ホテルのプールでのゲームですね。飛んで向こう岸までたどり着くとポイントがもらえます。遠いところに飛ぶときは強押しして、近いところは弱押しで飛ぶ設定ですね。失敗すると水に落ちて失敗になります。

——ボタンだけでアナログスティックは使わないんですか？

板垣　ボタンだけです。あれはボタンの強弱調整をするためのミニゲームですから。調整をしてもらうにあたって、ただ機械的にやるのはつまらないですから、ミニゲームを導入しました。制作期間は短かったんですが、わざわざ丸々2日間もモーションキャプチャーをやったんですよ（笑）。モーションをやってくれた女の子に、一生懸命飛んでもらったり、そんなに勢いをつけずに飛んでもらったりと。楽しくて、いい動きになりましたね。プールという設定だから取るのに苦労したようですが。

——ぴょんぴょんゲームに成功するとポイント、ザック島でのお金、ザックがもらえるんですよね。

板垣　そうです。でもビーチバレーで試合をするほどは稼げません。そうじゃないと、ずっとぴょんぴょんゲームをやっていればいいことになっちゃいますから（笑）。

——いちばん稼げるのは、やはりビーチバレーなんですか？

板垣　いちばんステディーに稼げるのはビーチバレーです。やっていれば少ないながらも確実に入ってくるのがぴょんぴょんゲーム、財をなすならカジノですよ。

——ザックアイランドだけにカジノは欠かせないと！（笑）

板垣　いまカジノは制作途中です。ルーレットをおもしろくしたいので調整に時間をかけています。やはりルーレットから始まったゲームですからね。カジノには代表的なものとして、ルーレット、ブラックジャック、ポーカー、スロットをメインに考えています。

——お金を稼ぐ代表的な手段がその3つなんですね。

板垣　あと、「DOA3」のサバイバルモードとの連動があります。連動の具体的内容は、まだまったく考えてない（笑）んだけど、確実に言えることは、公正なレーティングで持ち越して算出するということ、スペシャルなものを設けようということ、ザック島って小さな島ですからお金を持ち込みすぎてインフレが起きないようにしようということ（笑）ですね。

「DOA3」との連動は、このゲームの中でいちばん変なものになると思いますよ。なんとなくね。きちっとしている中に何か変なものを入れたくなるんですよね……。あまりいいことじゃありませんが。そうですね。たとえば、「DOA3」でサバイバルモードをやって保存して、Xboxの電源を切って、「DOAX」を立ち上げるまで何秒かかったかでポイントが違うとか（笑）。そういうのはどうですか？　ウソですよ。たとえばですって（笑）。

——水着は100着以上ということですが、アイテムはどうですか？

板垣　最初は水着100、アイテム50ということでやっていました。大事なのはやはり水着ですから。でもアイテムも50で終わることはないと思います。現段階で発表しているものだけでもかなりの数がありますしね。あとは残った時間で作りたいだけ作ります。

水着に関してもそうですが、数というよりも、似合うものがどれだけあるかということのほうがぜんぜん大事なことなので。たとえばかすみにアイテムをつけるとして、似合うアクセサリーがどれだけあるかということが大事ですから。各キャラに似合うアイテムをしかるべき数、必ず作りますので、ファンの方は楽しみに待っていてください。

『AZEL』の時代から数十年後を舞台に新たなパンツァードラグーンの伝説が始まる

栄華を誇った文明が滅んで数千年――
人類は攻性生物と呼ばれる
凶暴な生物兵器群に脅かされながら
残された大地に張りつくようにして生きる
黄昏(たそがれ)の時代を過ごしていた。

大陸では民族紛争や攻性生物の大発生を背景に
巨大な軍事力を持つ"帝国"が
民衆の圧倒的な支持を得ていた。
しかし、太古の技術をあやつる
人造人間"亜人"が反乱を起こし
ふたたび滅びの戦火が
この世を焼き尽くそうとしていた。

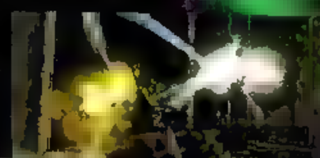
すべての行く末を握るのは
囚われの謎の少女……
そしていま永き眠りより目覚め、
ドラゴンが黄昏の空を駆ける!!!

セガサターンで爆発的な人気を博した『パンツァードラグーン』シリーズ。その4年ぶりの最新作となる『オルタ』は、過去のシリーズ作の延長線上に位置する作品で、3作品目にあたる『AZEL』で描かれた"ある事件"以後の時代の物語となる。詳細まだ不明だが、どうやら過去の作品、とくに『AZEL』とは物語上で接点があるようだ。『パンツァー』のファンとしては気になるところだろう。

また物語部分以外にも、独特な色合いで描かれる特徴的なキャラや四方から敵が襲いくる緊張感あふれるバトルなど、シリーズ作の魅力ももちろん健在。さらにXboxという最新のマシンパワーを得て、グラフィックを筆頭にスピード感など、あらゆる面が大幅にパワーアップしている。Xboxという大空で新たな飛翔を見せる『パンツァー』に期待せよ!!



↑これがゲーム画面というから、そのグラフィックの美しさに驚かずにはいられない



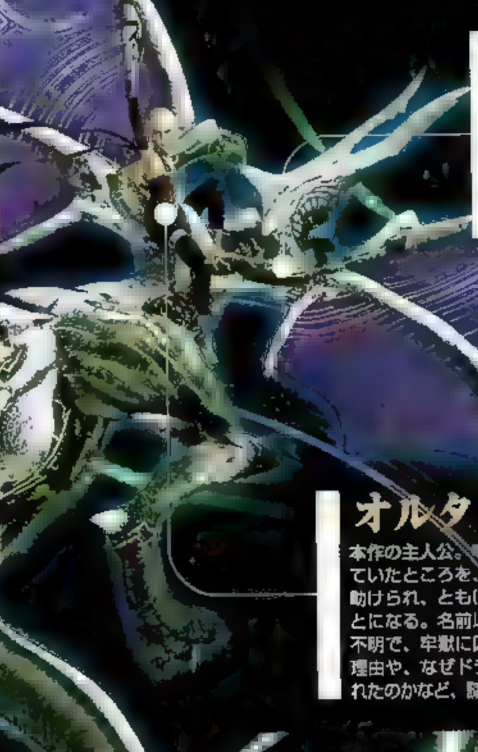
ドラゴン、帝国軍、ワームライダー、亜人etc――

『オルタ』の世界を構

PANZER DRAGOON ORTA™

	パンツァードラグーン オルタ
	セガ
	12月発売予定
	スマイルビット
	シューティング
	未定
	プロデューサー … ディレクター …
	未定
	未定

シューティング部分も間違いなく魅力ではあるが、重厚な世界観もまたそのひとつ。そこで今回は設定部分にスポットを当て、帝国軍や亜人など『オルタ』の世界を[illegible]うえで外せない要素を、序盤ステージ[illegible]



主役は伝説のドラゴンと囚われの少女

ドラゴン

巨大な翼で大空を…から放たれる超高温の…燃弾で敵を…きく動くときに…う伝説の生物…は、この世界最強と言われるドラゴンを操ることになる。

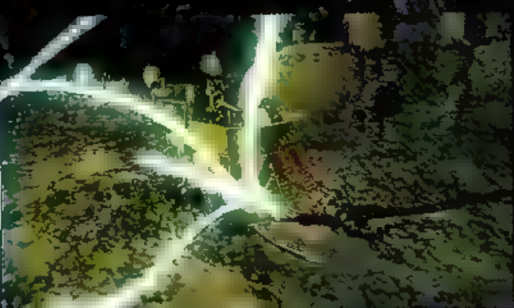


←凶暴そうな顔に似合わず、主人には従順という。

オルタ

本作の主人公。鎖につながれていたところを、ドラゴンに助けられ、ともに旅をすることになる。名前以外は一切が不明で、牢獄に囚われていた理由や、なぜドラゴンに救われたのかなど、謎は多い。

過去のシリーズ作同様、ドラゴンとそれに乗る人物が主人公。これまではすべて主人公は男性だったのに対し、今作では女性が主人公となっている。開発者の話によると、女性ということが物語的に大きな意味が持つというが……。秘められたその意味とは？



←伝説の生物であるドラゴンを操れるという点も、オルタの謎のひとつである。

CHECK 基本操作はそのままに さらなるパワーアップの数々

360度全方位から襲ってくる敵を、視点を切り替えながら倒していく、という基本システムは過去の作品と同じ。だが、ドラゴンの飛行形態をリアルタイムで変更でき、加速減速といった速度の調節が可能で、さらにドラゴンを成長させるなど、新要素がいくつか追加されている。

形態の変更



➡形態ごとに攻撃力などが異なるので、かなり重要?

スピードによる位置取り



⬅加速で敵の前面に出るなどの行動も可能だ。

築する独特な設定に迫る!

TOPIC 東京ゲームショウで『パンツァードラグーン オルタ』を体験できた!

美麗なグラフィックに会場のいたるところから感嘆の声が!

体験することができたステージは、春にロスで開催されたE3と同…1~2。だが、「あとは細かいバランス調整のみで、そのほかはほぼ完成している」との開発陣の…らかに別物。ほぼ製品版と同等の完成度と思われる『オルタ』が出展されていた。

まず特筆すべき点は、なんといってもそのグラフィックの美しさ。画面写真でもその美しさは、十分実感できるのだが、まさにムービーと見まごうばかり。動いているのと止まっているのでは、その美しさに雲泥の差が……。とくに驚かされたのが、背景や敵生物まで緻密に描き込まれている点で、見渡すばかりの草原（ステージ2）といった広大な空間もじつにリアルに再現されている。CGでは表現が難しいと言われる"生物のヌメヌメ感"も、恐ろしいほどの再現度だった。

また、5.1chに対応しているということで、特設のブースで5.1chの環境でプレイできたのだが、そのサウンドは言葉を失うほどの迫力。ドラゴンの羽ばたきや敵の鳴き声、砲台から弾が撃ち出されるなどの細かい効果音もきちんと聞きわけられ、世界にどっぷり浸れること間違いなし! ヘッドホンでもいいので、5.1chの環境を発売までにそろえておきたいものだ。

最後に、今回のプレイで感じたのは、ぜひ動いている『オルタ』を体感して欲しいということ。誌面では残念ながら、伝えきれない部分があるからだ。そういった部分にも魅力は隠されているので、「オルタ」を100パーセント知りたければ、絶対に動いているものを見て、そして触れてほしい!

帝国軍

旧世紀の文明を利用し 大陸の支配を目指す軍事国家

"人類の復権"を理想に、大陸の小国や部族を統合を目指す軍事国家。一度はその理想の一歩手前まで到達するものの、とある将校のクーデター（『AZEL』で描かれている）をきっかけに、壊滅的な被害を受けて崩壊する。だが、数十年後、大陸海岸沿いで武力制圧を進めていた渡来民族に統合される形で復活。新たに帝国軍を再編成し、数年で混沌とした大陸の半分以上の制空権を掌握。現在もその勢力を伸ばしつつある。



↑長年、旧世紀の…していた帝国。戦艦などにもその技…ている!



←高い軍事力と技術力を持つ帝国は、戦争などに悩んでいた人たちの支持を得る。

CHECK 旧世紀の文明

高度な技術力を誇っていた前史の文明。約一万年まえに滅び、現在その技術と知識は完全に失われている。なお、各地には遺跡と呼ばれる古代の施設が多く存在する。



←遺跡の中には機能を停止していないものもあるようだ……。

圧倒的な軍事力で人心を掌握

その原理などは解明されていないとはいえ、現在の文明よりはるかに発達した旧世紀の技術を利用しているだけあり、兵器の性能はどれも高く、帝国軍は高い軍事力を誇っている。ゲームでは帝国軍と戦うことになるのだが、ここで紹介している兵器以外にも、まだたくさんの兵器が存在するという。多勢に無勢……オルタに勝ち目はあるのか？

↓独自のセンスで飾り立てられた、それぞれの兵器の装飾やパーツなどにも注目!!



戦艦内部



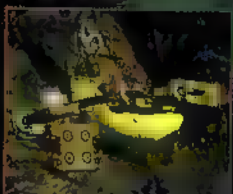
←吊るされている大きな布は帝国の公式旗。

強襲空母ヴァーマナ

最新鋭装備の新造艦

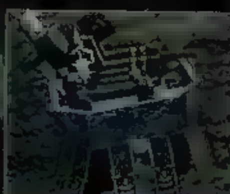
後述のドラゴンメア輸送用の空母。側面の迎撃砲台や艦首の重爆砲台など、最新鋭の装備が搭載されてお…戦艦と十分渡り合えるだけの火力を…

戦闘空挺ブート



←回転式砲台を装備したひとり乗りの飛空艇。高い機動力と量産性を誇る帝国軍の主力航空機。

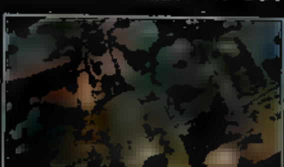
駆逐砲車ダラ



←四本の足が特徴的な装甲車。鈍重そうに見えるが、航空機顔負けのスピードで移動できる。

エピソードとともにステージ1～4を紹介!

今回明らかになったのは、ステージ1～4。ドラゴンに助けられたオルタが、ワームライダー（後述）と呼ばれる民族と出会う場面となる。早速、気になる物語とともに各ステージを紹介していこう。



↑ステージは全部で10。ステージ内での細かな分岐もあるとのことだ。

STAGE 1 シーカー武装都市

地下水路でのハイスピードチェイス

シーカーと呼ばれる、オルタが幽閉されている牢獄のある都市が舞台。追手の帝国軍を倒しながら、ひたすら逃げることになる。ステージは市街地と地下水路に別れ、狭く薄暗い水路でのハイスピードチェイスは必見だ。ちなみにボスは強襲空母・ヴァーマナ。砲台から放たれるミサイルがオルタを襲う！



…方からの攻撃を体験できる。

激突寸前!! 白熱のチェイスバトル



…街並。思わずじっくり眺めたくなるが、そんな余裕はないぞ。



EPISODE オルタ 牢獄より脱出

囚われの身であるオルタを、突如帝国軍が襲撃。無防備なオルタは殺されそうになるが、間一髪のところに現れた謎のドラゴンに助けられ、逃げ出すことに……。



帝国軍が誇る最強のドラゴン型ユニット

帝国軍の目的は、大陸平定と攻性生物と呼ばれる人類に害を及ぼす生物の排除。だが、それは表面上の目的にすぎず、軍上層部には先代の帝国を壊滅に追い込んだとウワサされるドラゴン討伐というもうひとつの目的が……。再びドラゴンが現れた際に備え、みずから操ることのできるドラゴンの開発に着手する帝国。そしてその結果、無尽蔵の攻撃力と生命力を持つ"ドラゴンメア"と呼ばれる帝国製のドラゴンを作り出す。





禍々しいその姿から「歪んだドラゴン」と呼ばれている……

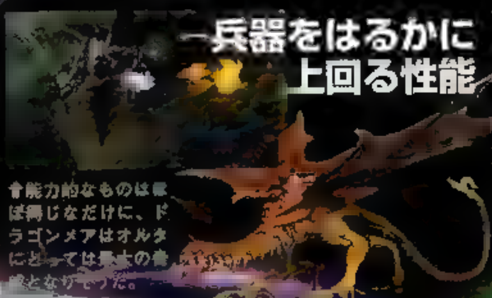
⬆➡大きく裂けた口、目のない顔、血のように赤い体など……全身から禍々しさが漂っている。歪んだドラゴンと呼ばれるのもよくわかる。

ドラゴンメア

帝国が対ドラゴン用に作り出した生物兵器。ある程度ならば単独の行動も可能だが、通常は特殊なスーツをまとった騎手により操縦される。

性能はオルタのドラゴンとほぼ同じ

ドラゴンメアは、超高温の粘着爆燃弾を撃つことができ、姿は違えどもオルタが乗るドラゴンに近い能力を持っている。当然、帝国軍の持つどの兵器よりも性能は高く、単体で拠点の襲撃などの任務をこなせるほど。ドラゴンメアは、帝国軍の要とも言える兵器なのだ。

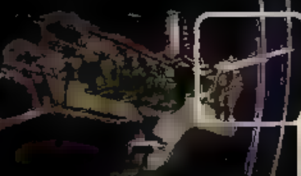


兵器をはるかに上回る性能

⬆能力的なものはほぼ同じなだけに、ドラゴンメアはオルタにとっては最大の脅威となりそうだ。

行動は"ヴァーマナ"とともにする

ドラゴンメアは、単独でも長時間飛行することは可能だが、基本的に任務の際は左ページで紹介したドラゴンメア輸送用の空母・ヴァーマナとともに行動する。なお、ステージ1でヴァーマナとドラゴンメアが出撃する様子が見られるが、ヴァーマナはオルタに撃沈されてしまう。





強襲空母 ヴァーマナ

➡ヴァーマナの側面に突き出た棒状の部分。任務が近づくと、ドラゴンメアはここに尾を巻きつけ待機。任務開始となると尾を放し、急降下。敵せん滅を目指す。

CHECK 1匹行方不明中!?

遺跡から発掘された兵器製造炉で作られたドラゴンメア。6機生産されたのだが、実戦配備されたのは5機。残りの1機は行方不明だという。何かこの行方不明の1機が物語の重要なカギを握っていそうだが……。



⬆やはり行方不明の1機も敵として登場することになるのだろうか？

STAGE2 森林渓谷

自然の雄大さリアルさを体感せよ

ステージ1の市街地から〔illegible〕かわって、ステージ2は〔illegible〕しい渓谷が舞台。帝国軍に〔illegible〕渓谷に棲む〔illegible〕生物が敵として攻撃を仕掛けてくる。「本物？」と思いたくなるほど〔illegible〕リアルに再現された雄大な自然は必〔illegible〕

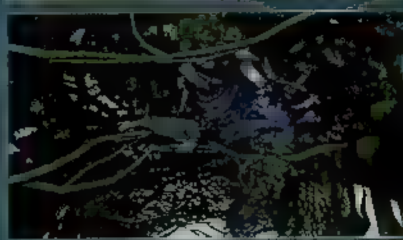




美しいグラフィックに酔いしれろ

⬆崖や水面を撃つと崩れたり、しぶきが上がったりと、細部にこだわりが見える。

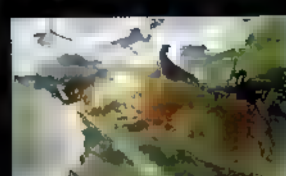




⬆大蛇のような〔illegible〕の生物がボス。密集している木をなぎ倒しながら、鋭い牙を武器に襲ってくる。

EPISODE とにかく自然を満喫

帝国軍の追っ手を振り切り、ひと息つくといったステージなので、とくにストーリー的な進展はない。なお、ステージ開始時のムービーで、オルタは外の世界に初めて来たと語る。生まれてからずっと幽閉されていたということ？



⬆水のキラメキや崖の岩肌など、じっくり眺めながらプレイすべし。

ワームライダー

攻性生物とともに暮らす辺境の地に住む民族

本来、人間と共存することのない攻性生物（ワーム）と共生している民族。詳しいことは明らかになっていないが、生活様式や価値観などは帝国に属する一般の人間とは、大きくかけ離れているらしい。攻性生物の好む匂いを発する"香石"と呼ばれる石を利用し、攻性生物を操っているのだが、精神レベルで調和をはかっているという説もある。



ワーム

異様に突き出した下アゴは不気味な姿をした攻性生物。細長い体をくねらせて飛ぶ。

ワームライダー

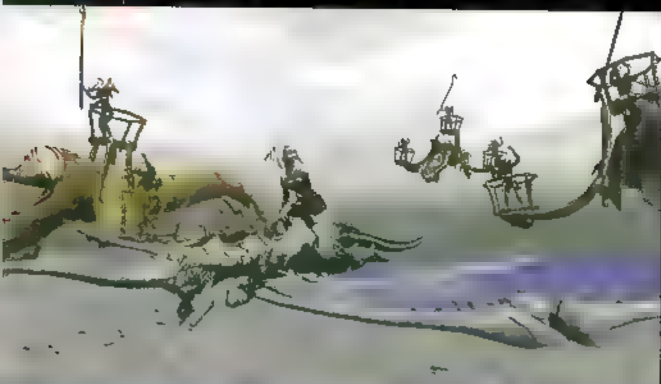
ワームという攻性生物を操ることからワームライダーと呼ばれている。

←ワームには特製の鞍を使い、3人1組で乗り込む。これは中型のワームらしいのだがもっと大勢が乗れる大きなワームもいる？

攻性生物の好む香石の破片でワームを操る

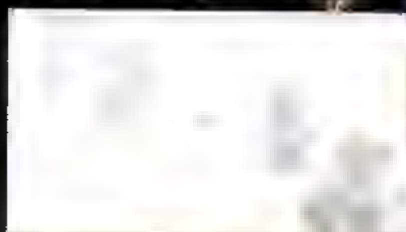


←↓中央に乗っている者が持つ細長い棒。その先に攻性生物が好む香石の破片が入っており、それをワームの鼻先に伸ばして、ワームを誘導して進む。



帝国軍と敵対している

攻性生物は憎むべき人間の敵と考えている帝国にとって、攻性生物と生活をともにするワームライダーは、忌むべき存在。ただし、いざ戦いに及んだときのワームライダーの戦闘力は計り知れず、帝国軍もなかなか手が出せずにいる。



↑ゲームでは帝国軍と敵対する者どうし打ち解け、オルタはワームライダーの里に招かれるが……。

CHECK 攻性生物

旧世紀の科学が生み出した生物兵器。自動的に戦闘・復旧を行う機能を備えており、かつ人間を執拗に襲うため、人々は日々攻性生物の襲撃に怯えながら暮らしている。ちなみにオルタが乗るドラゴンも攻性生物。



↑攻性生物の中には、環境の変化に合わせて変異しているものも。

STAGE3 いにしえのセキュリティシステム 旧世紀廃墟 爆心地



旧世紀の遺跡が舞台となるステージ3。遺跡を守る攻性生物やロボットといった敵との戦闘がメインとなる。[illegible]は、ボスのセキュリティロボット。とにかく巨大で、度肝を抜かれること間違いなし!!



↓ドラゴンの数十倍はあろうという超巨大なセキュリティロボットがオルタに迫る!!

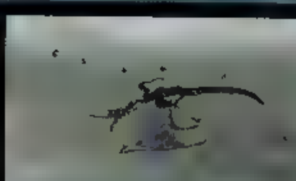
超巨大セキュリティロボット 勝算はあるのか？



←長き眠りから目を覚まされた[illegible]攻性生物の攻撃は激しい。[illegible]の猛攻を本当に[illegible]することはできるのか!?

EPISODE ワームライダーとの出逢い

渓谷でみつけた影を追って、オルタは遺跡を訪れる。そして、そこで彼女は初めて帝国以外の人間である、ワームライダーと出会う。



←ワームライダーの指示に従って進む。

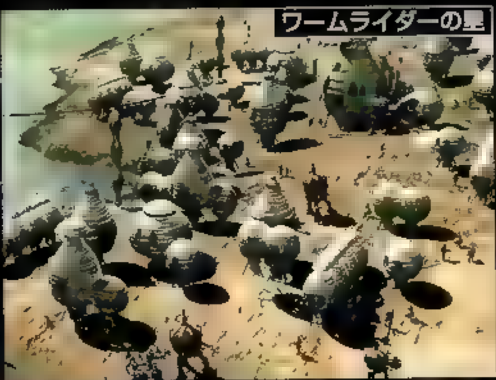


リーダー・モボを中心に組織された里

ワームライダーたちは、モボというリーダー格の人物を中心に組織された村に住んでいるという。その村の場所は明らかになっておらず、わかっているのはある場所に隠れて存在するということだけ。その個性的な服装などから見て、砂漠や密林の奥といった他の民族との接触のない辺境の地に村があると推測できるが……。また、遊牧民のように住む場所を定期的に変えているという可能性も。果たして、彼らの村はいったいどこに？

CHECK リーダー・モボ

ワームライダーをまとめる若き(?)リーダー。彼についても詳細は謎に包まれているが、オルタを自分たちの村に招くなど、物語のキーマンであることは間違いなさそうだ。



↑丸みを帯びた独特な形をしている家々。その材料には、攻性生物の……と思われる。

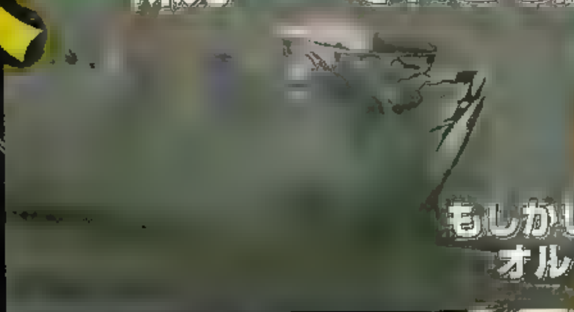
亜人

太古の技術を操る 正体不明の人(?)種

…ムライダー…人種も存在す…されておらず…が、冒頭で紹介…に、"太古の技術…

……とある……深く関係してくることか…古代の技術を使うことか…では間違いなく敵にな…。オルタにとっては敵…なのか!?

味方……それとも敵？

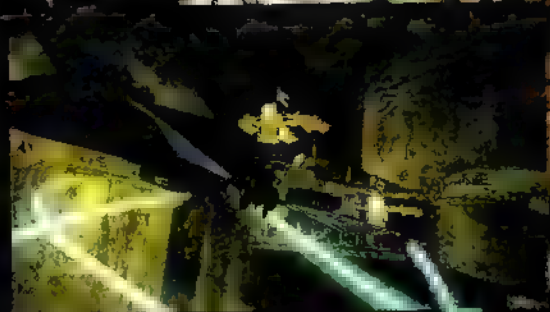


↑攻性生物など、古代の技術を操れる亜人。敵でないことを祈りたいものだ



帝国軍と敵対しているという亜人……

ステージ1クリアー後、ドラゴンメアに追い詰められるオルタをドラゴンに乗った亜人が助けるというムービーが挿入される。太古の技術を操ることから、攻性生物の排除を目的とする帝国とは敵対する存在であってもおかしくない亜人。ただ単に敵対する帝国を攻撃したとも考えられるが、オルタを助けるために攻撃したとも考えられる。亜人がオルタを助けたとなると、もしかしてオルタは亜人？

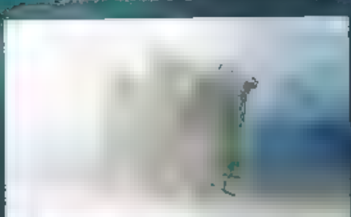


↑いきなり現れたドラゴンにすんなり乗れるという点も、オルタが古代の技術を操れる亜人と考えれば納得いくのだが……。

STAGE4 巨大空中戦艦VSドラゴン 帝国艦隊戦

ステージ4は、帝国軍が誇る巨大空中戦艦との壮絶な大空での…。飛び交う砲弾を避けながら、…無数の…巨大な帝国戦艦を相手に…することになるのだが……。ワームライダーの村を守るために戦え!!



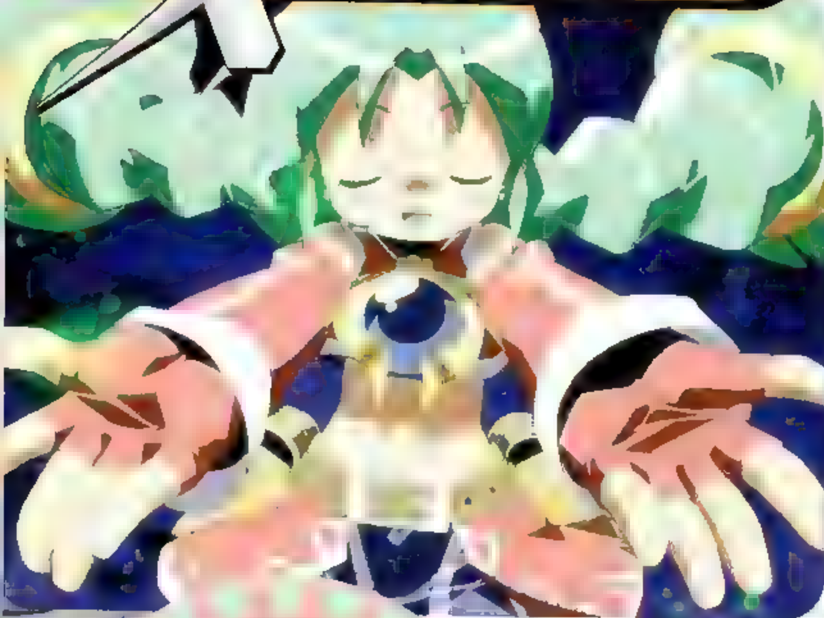


↑巨大な帝国戦艦…というよりもむしろお城？

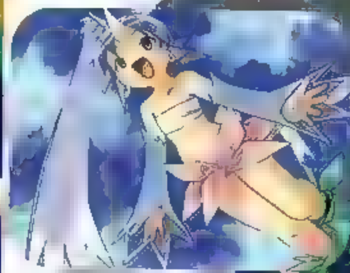
EPISODE 襲撃されるワームライダーの里

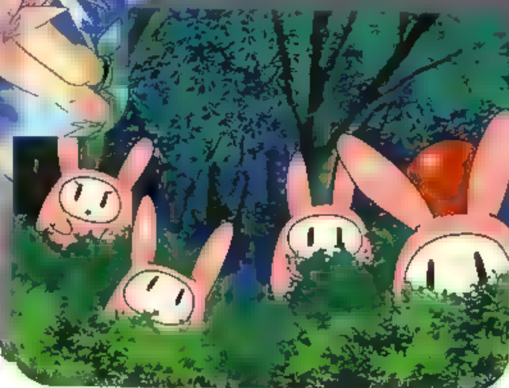
モボに誘われオルタはワームライダーの村にやってくるが、突如帝国軍艦隊が現れ、村を襲撃し始める。村を守るためにオルタは帝国軍と戦う。





「魔法少女」





ファン待望のアクションRPG「テネレッツァ」の詳細が判明！天真爛漫な女の子が主人公の本作の魅力を一挙大公開するぞ！

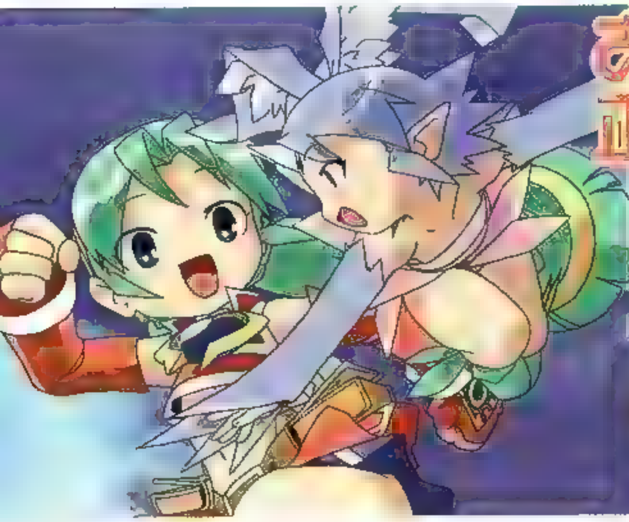


タイトル	テネレッツァ		
発売元	アクアプラス	ジャンル	アクションRPG
発売日	12月発売予定	価格	6800円([illegible])
開発	アクアプラス	主な作者	ディレクター [illegible]
[illegible]	未定	[illegible]	未定
その他			

テネレッツァ TENEREZZA

テネレッツァの大冒険!

あのアクアプラスが放つ正統派アクションRPG!!





↑サブキャラクターが巻き起こすシナリオも充実しているので、自由度&やり込み度の高い冒険が楽しめる。

あの人気メーカー・アクアプラス初のオリジナルタイトルであり、Xbox参入第1作でもある『テネレッツァ』。大自然を舞台に、元気いっぱいの魔法使い・テネレッツァと、関西弁の妖精・ロロのドタバタコンビが力を合わせてモンスター退治に挑む本作の最新情報をお届けしよう。アクアプラス下川氏と小菅氏の独占インタビューもお見逃しなく!



STORY ストーリー



街の周囲に



魔法と元気のよさがウリの魔法少女
モンスター異常発生の謎を解くことができるか!?

CHARACTERS
キャラクター

物語の主人公であるテネレッツァとその相棒ロロ、そして今回は、テネレッツァの周囲を取り囲む数多くの登場人物の中から3人をピックアップ。この5人を見るだけでも、キャラ造形にアクアプラスらしさが発揮されているのを感じられるだろう。

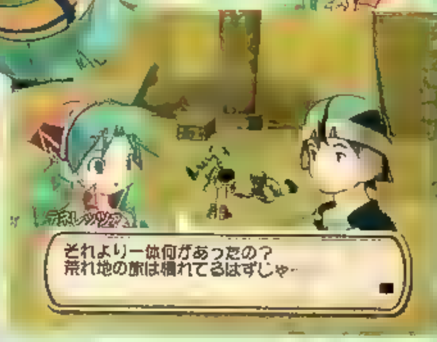
魔法の腕前には自信アリ！ 何でも屋さん





←ちょっと気の強いところも…。それも天衣無縫の彼女の魅力!?





←みんなが頼りにする何でも屋さんだけあって、行方不明事件だって解決しちゃう。

長いおさげ髪がトレードマークの"何でも屋さん"で、生まれ持った愛想のよさと元気ハツラツとしたキュートな魅力がウリ。"世界一のまじかる魔法ウィッチ"と、掲げる看板は怪しげだが、その魔法の腕前はエスペランサいち。

ロロ



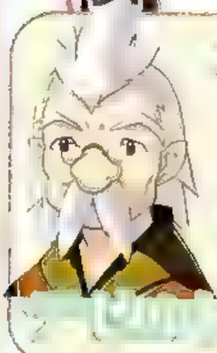
関西弁を話す妖精さん

テネレッツァといつも行動をともにする妖精。その姿は小さいが、"森の主"と呼ばれる。本当はすごい実力の持ち主？



←小さななりで、生意気に関西弁をまくし立てる姿が何ともかわいらしいところだね。

エスペランサの大統領



交易都市・エスペランサを取り仕切る大統領。テネレッツァにモンスターの調査を依頼する。



しっかり者のお姉さん



幼い妹を育てるために、屋台の食材屋をひとりで切り盛りする、礼儀正しい女の子。



"自称"冒険野郎



冒険好きの青年。遺跡探検に出かけるも帰れなくなり、テネレッツァの世話になることに・・。



ほかにもたくさんの登場人物が！

テネレッツァが住むエスペランサは交易都市だけあって、人の出入りが激しい。そのため、街中にいるのはエスペランサの住人だけではない。ときにはよその街からやってきた人物とも関わりあうことになる。



←世界一の魔法使いを目指し、練習に余念がない。



←ほかにもエスペランサには多くの人が…。

WORLD

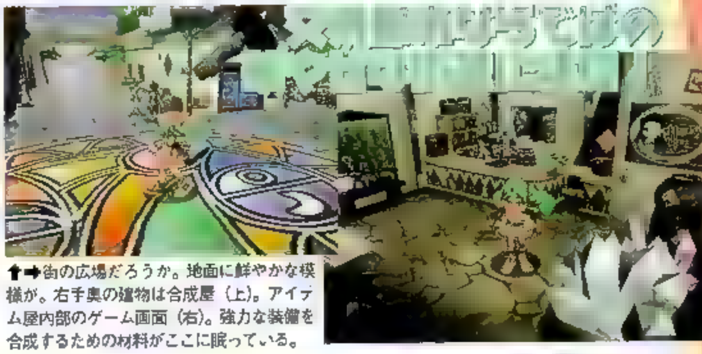
ワールド

ここでは、テネレッツァとロロの冒険の起点となる、エスペランサの街に存在する建造物をイラストでチェックしていこう。左ページで紹介している大統領・デゼルトの豪邸や、テネレッツァ本人の家など、さまざまな建造物があるぞ。

～エスペランサの街～

テネレッツァの住む街を大解剖!!

テネレッツァが住む美しい街・エスペランサにある建造物の設定画を通じて、街の雰囲気を見ていこう。今回は、冒険には欠かすことのできないアイテム屋や、ユニークな名前のレストラン"おかわり食堂"などの5つを紹介。やわらかな雰囲気のこのイラストをよく見ると、キッチンの調味料や靴箱の中身など、細かな部分まで丁寧に描きこまれ、そこに住むキャラクターたちの暮らしぶりや息づかいが伝わってくるようだ。



⬆➡街の広場だろうか。地面に鮮やかな模様が。右手奥の建物は合成屋（上）。アイテム屋内部のゲーム画面（右）。強力な装備を合成するための材料がここに眠っている。

テネレッツァの自宅



テネレッツァの自宅の1階部分。階段左手の壁にテネレッツァ本人の肖像画が飾られているのがおわかりいただけるだろうか。

アイテム屋



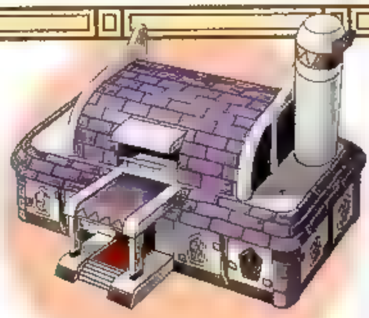
エスペランサのアイテム屋は、平屋のこざっぱりした建物。扉の上部の看板に描かれているのは、この店の看板娘のイラストだろうか？

合成屋

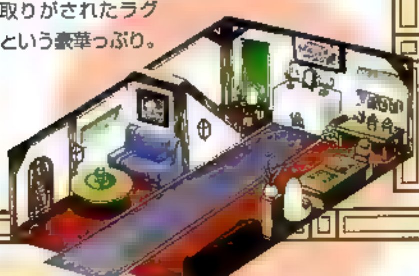


屋根デザインといい、扉の上の巨大ハンマーといい、何ともユニークな建物。この合成屋の詳細はP 83のPOINT 3で紹介しているぞ！

大統領の家

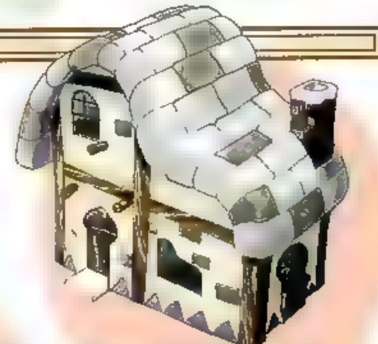


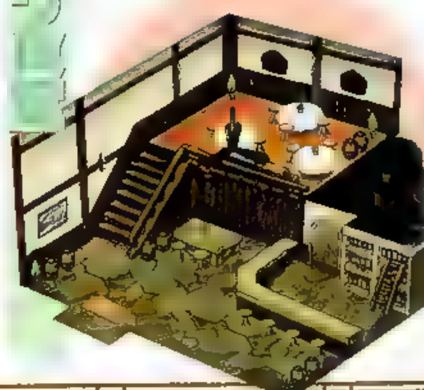
貿易で栄える街の大統領の家だけあって、さすがにゴージャス。玄関扉まではレッドカーペット、内部は白い暖炉に金糸の縫い取りがされたラグという豪華っぷり。



おかわり食堂

みんなが集まるおかわり食堂。1階は石敷きのバーカウンター、2階部分はソファもあるテーブル席になっていて、なかなか居心地もよさそう。ここで冒険の情報収集などをすることになるのかな？







⬆店に来ていた"冒険野郎"インディーと会話をするシーン。冒険家の溜まり場!?

ATTACK
アタック

"世界一のまじかる魔法ウィッチ"を自称するテネレッツァの魔法攻撃の威力は？ アクションRPGっていうからには物理攻撃も……？ などなどの戦闘関連の疑問に答えるべく、テネレッツァの攻撃方法やモンスターたちに迫っていくぞ！

～バラエティー豊かな魔法攻撃の数々～

魔法攻撃は火、水、風、土4つの系統に分かれており、それぞれのパラメーターも用意されている。各パラメーターは戦闘経験でレベルアップしていくのだが、どの系統のパラメーターを上げるかはプレイヤーが好きなように選ぶことが可能。ここでは、そんな魔法攻撃のたくさんのバリエーションの中から、魔法炎の成長や、アースハンマー攻撃のプロセスなどを紹介していくぞ。



←画面右下に注目。マップ上の自分の位置が表示される。



←荒地ステージでは少しメカっぽい（？）姿のゴーレムと戦闘。



←縦方向の青い光は、風系統の魔法攻撃のサンダだ。



←青い輪状の光が広がる魔法攻撃は水系統のジャベリン。



←空から落ちてくる隕石によって強力なダメージを与える。

魔法炎の成長

戦闘時の経験値がたまるともらえるボーナスポイントを火系統の魔法攻撃のパラメーターに振り分けた場合の、魔法炎の3段階の成長を見てみよう。最初はテネレッツァの体と同じくらいの大きさしかない炎だが、レベルが上がるにつれてそのサイズは徐々に大きくなり、上級になると画面いっぱいに炎が広がるようだ。



↑低～上級へいくにしたがって、攻撃範囲が広がっているのがわかる。

アースハンマー（魔法）攻撃の手順



↑→自分の体より大きいハンマーで攻撃を仕掛けるのがこのアースハンマー。何とか持ち上げて……。

→打ちつけると、なんとその衝撃でテネレッツァの体がはね上がった

〜物理攻撃も超強力!〜

魔法使いだけあって魔法攻撃のパワーとバラエティーの豊富さはさすがにスゴいけれど、物理攻撃もかなり鮮やかなもの。ここでは、剣を使った物理攻撃を見ていこう。



⬆➡小さな体で大きな剣をブンブン振り回して、相手のふところに斬り込んでいく。

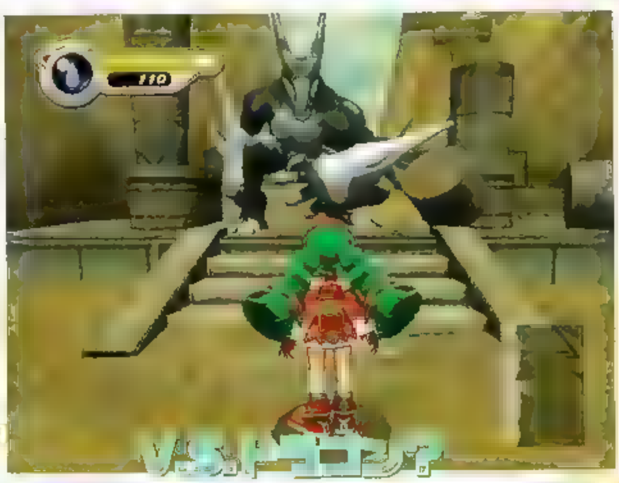
CHECK!! 戦闘では相棒の妖精ロロといっしょに出陣!



テネレッツァが戦うモンスターたちを公開!

いつの間にか大量に発生し、街の周囲にやってきてエスペランサの住人たちの平和を脅かし始めた大量のモンスターたち。魔の森や荒地、草原などのステージでテネレッツァが戦うことになる彼らの中から、4種類を紹介しよう。どのモンスターもいずれ劣らぬ強敵ばかりだぞ。





➡荒地でドラゴンと対決か⁉ しかしドラゴンは呪いで[illegible]になっている様子。このドラゴンはいったい何者⁉

型破りのキャラクターが魅力 ハチャメチャタッチのRPG!!

「テネレッツァ」のことをもっと深く知りた〜い！というファンの方の要望に応えて、編集部では発売元のアクアプラスを直撃！

アクアプラスの血が流れている入魂の1作

――『こみっくパーティー』などで美少女ゲームファンにもおなじみのアクアプラスですが、なぜオリジナルのRPGに挑戦を？

下川 もともと「3Dで何かできないか？」ということで、以前からいろいろと模索してはいたのですが、『テネレッツァ』はその過程で生まれた企画なんです。

小菅 僕らのスタッフはゲーム好きが多いので、「やっぱりRPGを作ってみたいよね」という意見が圧倒的に多かったんです。ファンの方からの「RPGを遊んでみたい」という要望に後押しされる部分も大きかったのですが……。それでみんなで意見を出し合って、最終的にまとめ上げたのが、いまの『テネレッツァ』ということになりますね。

――なぜ、プラットフォームにXboxを選んだのですか？

小菅 開発のしやすさですね。もともとうちはPCソフトでの開発歴を持つスタッフが多いのですが、PCとの親和性というのが大きな要因でした。開発という面から言えば、ほかのハードよりもだんぜんやりやすいと思いますよ。

下川 あと、『テネレッツァ』の開発が本格的に始動したのが、昨年末から今年の頭にかけてだったのですが、そのときに、ちょうどXboxのラインナップにライトなRPGがなかったので、「ここでひと勝負してみようか！」と思ったんです。アクアプラス的には、初めてのハードで、初めての家庭用オリジナルで、初めての3DRPGで……と"初"モノ尽くしになります。

――挑戦的ですね（笑）。

下川 チャレンジャーですから（笑）。うちの場合は「自分たちが成長するためには何をすればいいのか？」というのがテーマみたいなものになっていますので、つねに新しいことにチャレンジし続けたいと思っています。そういう意味では、Xboxというのは挑戦するのにかっこうの場所でした。

――一方で、主人公に女の子を配するあたり……

下川 非常にうちらしい（笑）。いろいろと新しいことに挑戦している『テネレッツァ』ではありますが、実際にゲームをプレイしていただくと「ああ、まさにアクアプラスが作ったRPGだなあ」という印象は持っていただけると思いますよ。まさに、うちの"血"が流れています。

自由度を高めるための3種類のシナリオとは!?

――具体的な内容に関してですが、実際にはどのような感じのゲームなのですか？

下川 ハチャメチャRPG！（笑）RPGというジャンルにしては、『テネレッツァ』はまったくと言っていいほどカッコつけていないゲームだと思いますよ。

小菅 ストーリーに関しては、「ある日街にモンスターが大量発生して、その謎をテネレッツァが解明する……」といった感じで、大筋は非常にマジメなのですが、とにかくキャラクターがすっとんでいまして……（笑）。かなりコメディータッチの作品に仕上がっています。

下川 シナリオを担当したのは、本作がほぼデビュー作にあたるライターなのですが、彼の持ち味が遺憾なく発揮されていますね。こういうテイストのRPGというのは、いまま

プロデューサー

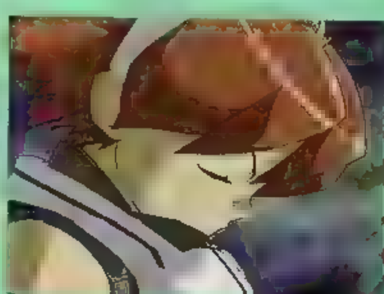


ディレクター



するための5つのポイント

1 "テネレッツァ"ってどういう意味？



2 通り名をつけてもらうと？



でにあまりなかったんじゃないかな。シナリオライターもノリノリで書いていたようです。その勢いがそのままゲーム化された感じはしますね。

小菅　テネレッツァと相棒ロロをはじめとするキャラどうしの掛け合いは、本作の大きな魅力のひとつでもありますね。

下川　ロロの突っ込みとかすごいよね。なにしろ関西弁だもん（笑）。関西弁を話す森の精霊なんて、ゲーム史上初めてじゃないかな。

小菅　ヒロインのテネレッツァ自体、何でも屋で非常にお金にがめついという設定ですからね。

――それは、いかにも関西商人的なノリですね（笑）。

下川　本当に型破りのキャラですよ。テネレッツァがXboxユーザーにどのように受け止められるか……。親代わりの私としてもいささか心配ですね（笑）。

――ゲームシステムとしてはどのような感じになるのですか？

小菅　本作には、"メインシナリオ"、"サブシナリオ"、"フリーシナリオ"という3種類のシナリオが用意されているんです。

メインシナリオというのはゲームをクリアーするうえで必須なのですが、サブシナリオとフリーシナリオはプレイヤーの自由に任されています。べつにサブシナリオをクリアーしなくても、ゲーム上はなんら差し障りがありません。

――サブシナリオとフリーシナリオとの違いは？

小菅　サブシナリオにはストーリー性があるのですが、フリーシナリオにはそれがない、という点ですね。フリーシナリオに関しては、「このアイテムを10個集めてきて」といった感じの、お使い要素の強いものになっています。サブシナリオはいくつか用意していますよ。

下川　それで、サブシナリオをクリアーすることによって、それまでは行けなかったところに行けたり、新しいアイテムをもらえるようになるわけです。サブシナリオやフリーシナリオでは、アイテムを集めるということが大きな目的になりますね。

――そのようなシステムを採用した理由はなんですか？

小菅　自由度を高めたかった、ということに尽きますね。ユーザーの方には、引かれたレールの上を進んでもらうよりも、やりたいことを自由に選んでもらいたかったんです。

下川　プレイヤーの好みに応じて、メインストーリーをガシガシ攻略するもよし、アイテムコンプリートに精を出すもよし、という感じになっています。

小菅　そんなわけで、テネレッツァ自身のレベルアップにしても自由度を高めています。テネレッツァが経験値を溜めてレベルアップをすると、そのたびごとに1ポイントもらえるのですが、そのポイントを自分の好みのパラメーターに振り分けられるんです。

下川　自分だけのテネレッツァができると（笑）。

――また、"合成"という要素があるとのことですが……。

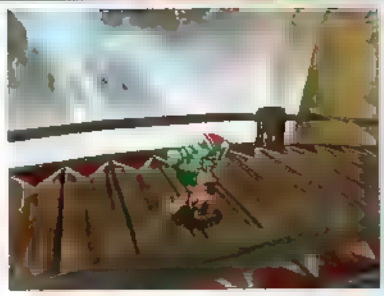
小菅　そうなんです。本作では"剣"や"アクセサリー"といった装備は、単体として購入できません。合成することによって初めて作ることができます。さらに宝石の魔力を注入（宝石合成）することによって、装備品の威力を高めることができるのです。

下川　さらに、テネレッツァがサブイベントをこなして街での知名度を上げることで、"通り名"をもらうことになるのですが、そのことにより、アイテム屋のお姉さんが、それまでは売ってくれなかったアイテムを売ってくれるようになるんです。それにより、さらに新しい掘り出し物を合成できるようになると。

小菅　『テネレッツァ』には、遊ぶ場所はこちらで用意するので、あとは自由に遊んでほしいという、開発サイドの思いが込められています。

下川　開発は順調に進んでおりまして、なんとか年内にはお目にかけられるのではないかと思っています。ご期待ください。





↑→キャラクデザインを担当するのはアクアプラス作品には欠かせないカワタ氏。氏のキャラが3Dで躍動する！

レールの上を進んでもらうよりも自由度の高さを楽しめるように……

3 合成屋って何をするところ？

合成屋内部

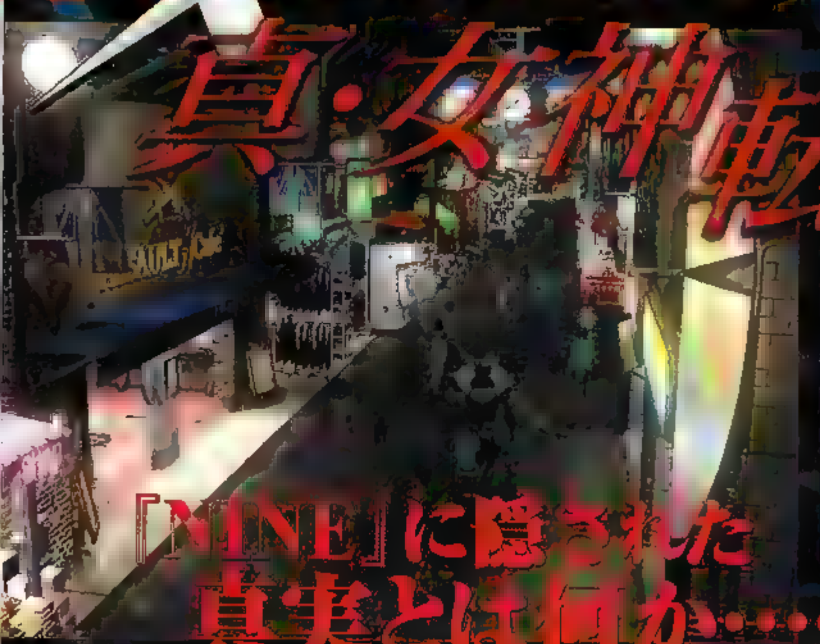


4 シナリオは3種類



5 キャラの成長を自分の好みに





真・女神転生 NINE

今回、初めて明かされる『NINE』の秘密。それは、『真・女神転生』シリーズのファンには見逃せないポイントだ。

[illegible]	シン・メガミテンセイ ナイン（スタンドアローン版）
[illegible]	アトラス
[illegible]	11月発売予定
[illegible]	アトラス
[illegible]	未定
[illegible]	ネットワーク対応版 2003年[illegible]
[illegible]	RPG
価格	7800円（[illegible]）[illegible]12800円（[illegible]）
[illegible]	プロデューサー：岡田耕始

『NINE』に隠された真実とは何か……？

いままで『真・女神転生 NINE』の記事では、9つの属性や、RTSシステム、合体での新要素などが取り上げられてきたが、新たな事実が判明した。『NINE』はスーパーファミコン版『真・女神転生』と『II』のあいだのストーリーだということだ。つまり、『I』で起こったICBMによる大破壊のあと、『II』のTOKYOミレニアムができるまでを描いていることになる。空白の時間を埋めるストーリーは、『真・女神転生』を知る人には必見のものに違いない。





↑→シェルターから現実世界"真東京"へ出ることになった主人公たち。ムビオラの背後には[illegible]KYOミレニアム[illegible]

荒涼とした風景 この場所は？

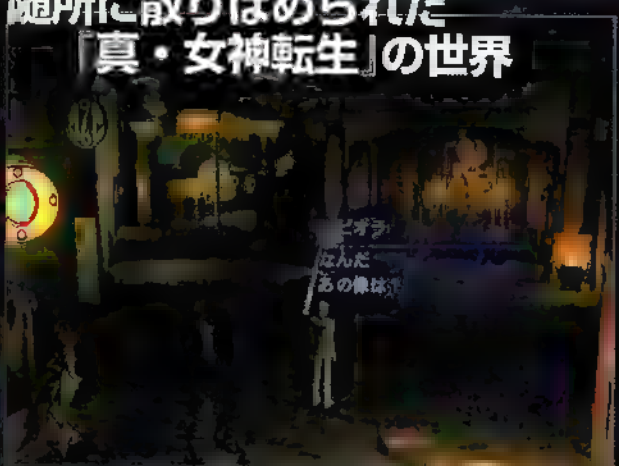




↑荒涼とした地が広がる謎の場所。遠くに見える宗教施設のような建物は何[illegible]

←[illegible]再会した主人公。このシチュエーションは、『真・女神転生』ファンにはグッ[illegible]ものがある。

随所に散りばめられた『真・女神転生』の世界



↑"天使門"と書かれた場所には、[illegible]で刀をかまえる男の像が。この像は、もしかして国粋主義者だったあの男？

『NINE』の核となる『真・女神転生I』と『II』

『真・女神転生』は、スーパーファミコン用ソフトとして1992年に発売された。199X年の東京に悪魔が出現し、プレイヤーが渦中に巻き込まれていく。また、1994年に発売された『II』では、『I』で起こった"大破壊"を生き延びた人々が、生き続けるさまを描く。どちらも悪魔が悪、人間が善というわけではなく、悪魔と人間との戦いの中でプレイヤーが生きる道を見つけていくことになる。プレイステーション版としてリメイクされているので、プレイしてみよう。



↑"悪魔召喚プログラム"を偶然手に入れた少年が主人公の『I』。



↑『II』では、記憶をなくした少年が"メシア"と崇められるが……。

交錯するふたつのパラレルストーリー

中央管理局のもと、イデアスペースのデバッカーとして働くことになる主人公。ここでは、上司となる人物を紹介しよう。また、前号で主人公の性別を選択できると紹介したが、その性別によってストーリーや属性に微妙な変化が起こるというのだ。大きなストーリーに変化は起こらないが、主人公と関わってくる人物や事件などに違いが生まれるらしい。その概略を解説する。

中央管理局

C.B.A.S.

現実世界とイデアスペースを統治するための機関。メシア教によって作られたという。デバッカーはこの機関に所属。



フェリス総長

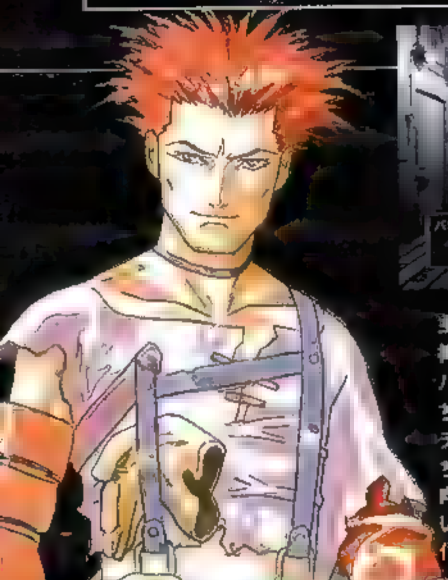
中央管理局のリーダーとして、機関全体を指揮している。メシア教の教えを忠実に守る、メシアンでもある。現実世界でのその姿は、謎に包まれている。



ツヅミ局長

デバッカーたちを取りまとめる。彼もメシア教の信者であるらしく、中央管理局に忠実に務めている。任務のためならどんな犠牲もいとわない実力行使型。

バラキ〜男主人公の場合〜





主人公の性別を男に設定すると、相棒となる幼なじみはバラキになる。バラキは熱血漢で面倒見がいいが、ちょっとケンカっ早いところもある。デバッカーとしての活動に誇りを持ちながらも、より強い力を求める傾向にあるバラキと行動をともにしていくことで、主人公の属性はどう変化していくのだろうか。

スミレを救出することになる!



➡吉祥寺で、ノイズに襲われたスミレという名の少女を助ける。主人公が女性だったときに、相棒となるキャラクターだ。登場する人物は同じでも、設定や関わりかたが異なってくるのだ。

ミランダがパートナーに!





⬅デバッカーとして行動をともにするパートナーには、ミランダが。正義感が強く、冷静沈着。デバッカーとしても優れた能力を持つ彼女に、助けられる場面は多いに違いない。

スミレ〜女主人公の場合〜

助け出した少年はバラキ!?



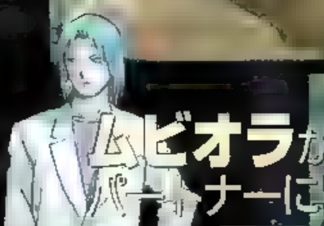
⬅主人公を女性にした場合、吉祥寺でノイズに襲われているのは少年のバラキ。この先、ストーリーにどう変化が起こるのかがとても気になるところだ。

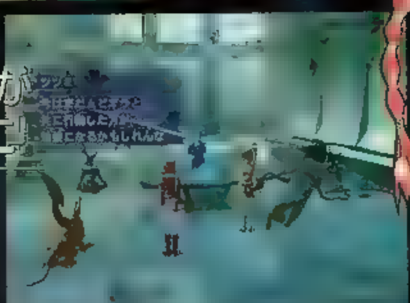




主人公の性別が女の場合、スミレが相棒になる。好奇心旺盛で、何ごとにも臆することなく行動する活発な彼女。デバッカーとしての活動も、退屈しのぎぐらいにしか思っていないようだが……？ バラキとは違ったタイプのスミレ。彼女と行動することで、どんな事件が起こり、どんな展開が待っているのだろうか。

ムビオラがパートナーに!





➡主人公とスミレ、ムビオラの3人で、デバッカーとして活動していくことになる。温厚で物静かなムビオラは決断力にも優れていて、頼れるリーダー的存在。

悪魔との付き合いかたがキーポイント

仲魔として行動をともにしてくれる"ナビ"と呼ばれる悪魔たち。彼らは、ときどきバグ、"ノイズ"としてイデアスペースの利用者を襲ったりしているが、デバッカーの主人公には大切な戦力となる。

この悪魔たちとうまく付き合い、うまく利用していくことが『NINE』ではかなり重要なポイントとなるのだ。悪魔にkd（キロデビル）という容量が設定されていることはまえにも説明した。悪魔の容量を圧縮してパーティーの効率化を図れたり、最大まで圧縮した悪魔をモジュール化して特色を抽出できたり、さまざまなカスタマイズができる。さらに、"プラグインソフト"と"トランスコーディング"という要素の存在が判明。



↑仲魔を2… より強い仲… る"悪魔合体"

…いつも行動をともにする仲魔の容量を縮小することで、効率化を図る。



プラグインソフトを精製

仲魔を"プラグインソフト"と呼ばれるアイテムに変化させることを、トランスコーディングという。悪魔の持つ魔法や特殊能力だけを抽出するモジュール化とは異なり、その悪魔の特徴を反映した悪魔専用装備アイテムを精製することができるのだ。



↑部隊の… でコーデ…



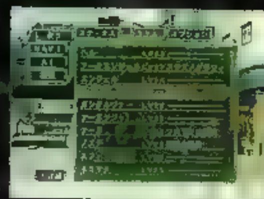


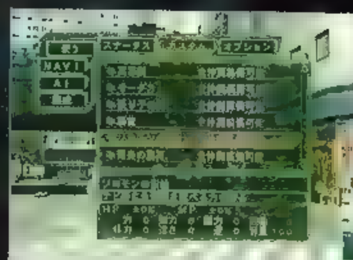
↑→妖魔アプサラスからは、…された能力を引き出す"飛天衣"が。プラグイン… …上になった悪魔は…

飛天衣が完成!!

トランスコーディングで強化

トランスコーディングで造ったプラグインソフトは、ほかの悪魔に装備させることができる。魔力や知力などのステータスが上昇したり、特殊な効果が得られたりする。プラグインソフトは何度でも着脱ができるので、効果的な使いかたができるのだ。





ソロモンの指輪を装備！

←ナビに装備させ…とほかの悪魔との…が有利になる"ソロモンの指輪"…

青頭巾で守備力アップ!

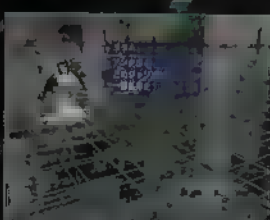
→ジャックフロストが…られる"青頭巾"は、氷結系攻撃に強くする。

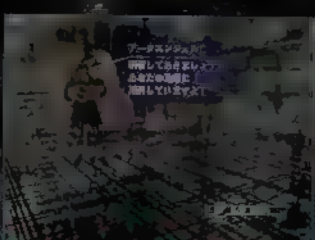


表情豊かな悪魔との会話を楽しもう！

悪魔と会話して仲魔にしていくのも『真・女神転生』シリーズの魅力のひとつ。『NINE』では悪魔たちが3Dで描かれているため、喜怒哀楽の表現の細かい部分まで楽しめる。表情や動きの変化を見ながら、交渉をうまく進めていこう。

うまくいけば、





↑口調から悪魔の性格がわかる。…好む答えを選べば、交渉は成功しやすい

ご機嫌に！



↑会話が弾んでゴキゲンになっ…ガルム。ポーズの違いに注目。

←↓ちょっと… …気味（?）のガルムと遭遇。ここで… …ムを怒らせるか、仲魔に引き込めるか… …えかたで変化する。







悪魔たちの細かい表情の変化を見逃すな!

←元気になったらしいガルム。…感じ。仲魔になってくれる?

RTS戦闘により戦闘システムに拡がりが!!

『NINE』において、いままでの『真・女神転生』シリーズとは大きく異なるのが、RTS(リアルタイム・ストラテジー)戦闘システムが導入されたこと。イデアスペースの裏世界ともいえるフィールドで、リアルタイムに状況が変化していくバトルがくり広げられるのだ。主人公パーティーのほかに、複数のパーティーに指示を出して戦っていく。つねに戦況を把握し、的確な判断を下さなければならないのだ。





←↑繁華街の外れから入ることができる地下[illegible]予定地。ここにも[illegible]のかもし[illegible]。

敵の中枢エリアを破壊せよ!



←魔力がガードが[illegible]された敵の中枢を破壊すれば、そのフィールドの制覇は完了する。逆に、自軍の中枢を破壊されたら、[illegible]敗北となる。

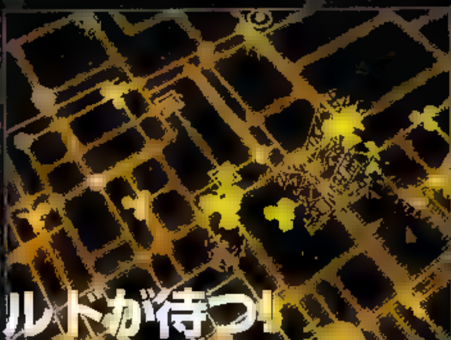
パーティーに指示し、エリアを制覇



[illegible]イン上の[illegible]部分がエリアで、グリーンが味[illegible]オレンジが敵を表している。

→いくつものラインが何層にも広がるフィールド。ここで敵を撃破し、全フィールドを統治下に収めなければならないのだ。

広大なフィールドが待つ!



熾烈な戦いがくり広げられる!



←主人公[illegible]と戦闘中。"ホワイト[illegible]がガン[illegible]に攻撃"という表示が[illegible]。

美麗なグラフィックで魅せるタクティカルバトル!!

RTS戦闘ではフィールド全体のバトルを一度に見られるのに対し、個々のパーティーのバトルをじっくり見られるのがタクティカルバトルだ。3Dで描かれた悪魔たちが、美麗な攻撃をくり出してくる。その美しいグラフィックにプレイヤーは魅了されるに違いない。

↓魔獣オルトロスの"パニックボイス"[illegible]左上に現在の状況が示されている。



心強い味方を召喚!



←戦闘中に仲魔が倒れてしまったり、悪魔との相性が悪かったりした場合、ストックしている悪魔を召喚することができる。

迫力のバトルを体験せよ!

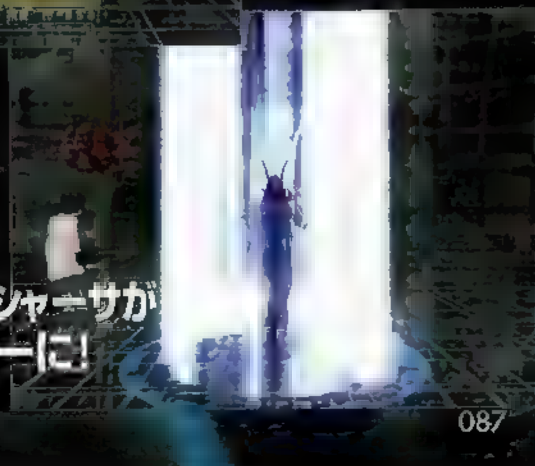




↑→すでに仲魔となっている悪魔にはハートマークが。仲魔の特技を活用して、戦闘を有利に進めていくべし。

→邪鬼ラクシャーサを召喚。メンバーの属性によっては、召喚できない仲魔もいるので注意しよう。

邪鬼ラクシャーサがパーティーに!





いよいよ見えてきたストーリーを公開
紅の海 Crimson Sea

タイトル	クレナイノウミ クリムゾンシー		
発売	コーエー	ジャンル	アクション
発売日	11月発売予定	価格	6800円(税別)
開発	コーエー	スタッフ	プロデューサー:杉山[illegible]
対応	未定		
その他			

コーエー初のXboxオリジナルタイトルとなる3Dアクション『紅の海』。戦闘システムに続いて、いよいよミッションクリアー方式である本作のシナリオの流れや、序盤ストーリーなども判明。最新情報を詳しく紹介しよう。

フォーメーションプレイで戦い抜く3Dアクション

主人公のショウを操作し、3Dフィールド上に出現するエネミーを撃退しながら、与えられたミッションをクリアーしていくアクション。ゲーム中には、ショウをサポートする仲間も登場し、彼らとフォーメーションを組んで戦うことになる。ショウたちは、接近戦用の剣攻撃と遠距離戦用の射撃武器のほかに、ネオサイオニクスという特殊能力を使うことができる。ネオサイオニクスは、攻撃だけでなく回復効果が得られるものもある。



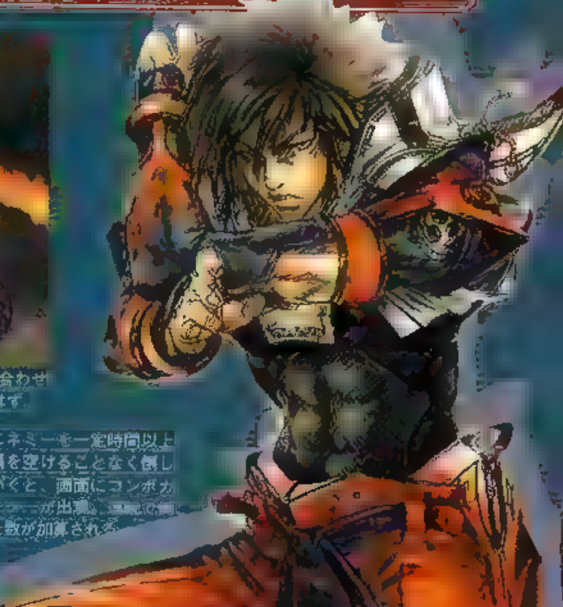
⬆ボスクラスのエネミーと戦うショウたち。仲間と力を合わせれば、強敵を退け、どんなミッションもクリアーできるはず。



⬆遠くから近づいてくるエネミーを、射撃武器で攻撃するショウ。敵に攻撃されるまえに倒してしまうのが理想的だ。



⬅エネミーを一定時間以上間隔を空けることなく倒していくと、画面にコンボカウンターが出現。[illegible]た数が加算される。



[illegible]

[illegible]

[illegible]チャージされていく。なお、ネオサイオニクスゲージの右は、ショウのライフゲージとウェポンゲージ。[illegible]ゲージの上に、仲間のライフゲー[illegible]



⬆画面情報の表示は、けっこうシンプル。画面外から近づくエネミーは、探知システムと[illegible]で察知して対応[illegible]

Character File1 ショウ

プレイヤーが直接操作する主人公。探偵稼業で日々を食いつないでいたが、ある事件がきっかけで、JAGに入隊することになる。性格はつねに前向きでまっすぐ。[illegible]な一面もある。



⬆精悍なイメージの美青年。探偵業の稼ぎはいまいちだったようだが、戦闘に対する技術は超一流。

IAG本部で装備を整えてクエストに臨む

下層と呼ばれる街で探偵業を営んでいたショウ。だが、ある事件を解決したあとで、弟分のヤンチンとともにIAGに入隊。その後はIAG本部を拠点にして、上司から与えられる指令をつぎつぎとこなしていくことになる。

IAG本部では、ミッションの受諾のほかに、ショップでウェポンのパーツやアイテムを購入することもできる。ミッションは、複数から選択できる場合もあり、ひとつのクエストを解決して本部に戻ると、つぎのクエストが待っているといった流れになっている。





星系の治安を守る組織の本部だけあって、内部はかなり未来的？

シナリオの流れ

- クエスト00
- クエスト01
- クエスト02
- IAG本部
- クエスト03
- IAG本部



Character File2 シャミ

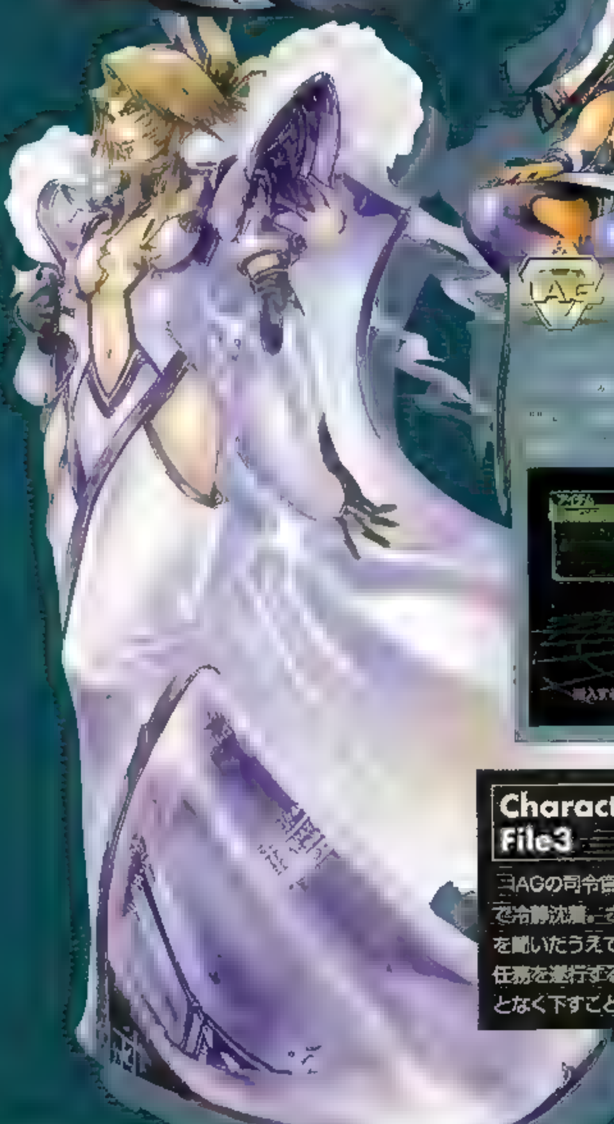
正義感が強い黒髪の美少女。彼女もショウの仲間として、ともに行動することになるようだ。ただ、その時期や彼女がIAGに所属しているのかどうかなどの詳細は、残念ながら現時点では不明である。

IAG (Intelligence Agency of Galaxy)





星系の治安を守護
主人公ショウのセカンドホーム？



Character File3 Live-D

IAGの司令官を務めるLive-D（ライヴディー）。頭脳明晰で冷静沈着。さらに容姿も端麗な女性司令官。部下の意見を聞いたうえで、的確な指示を出せる度量の広さとともに、任務を遂行するためには、冷酷と思える判断もためらうことなく下すことができる精神の強さも持っている。



才色兼備の女性司令官。彼女自身が戦うこともあるのか？

主人公ショウの戦いの序盤を紹介

主人公のショウは、惑星グラーヴェのダウンタウンで暮らす探偵。戦闘に関する腕前は確かながら、貧乏生活を余儀なくされていたショウは、ある女性の依頼を受けたことで治安維持を目的とした星系機構の隊員に転職することになる。そしてショウは、未知の生命体と戦いながら怪現象の謎に迫っていく。



↑探偵のショウに仕事を依頼する女性。この出会いから、ショウとヤンチンの人生が大きく変化する。



Character File4 ヤンチン

ショウを兄のように慕う少年。頭脳明晰で抜け目がない性格のため、小生意気な印象を受けることが多いが、本当は大の寂しがり屋。惑星グラーヴェのアラルカンド下層で、ショウの探偵業を手伝っていたが、ショウがIAGに入隊するのをきっかけに、ヤンチンもIAGに入隊することになる。



↑ショウを慕ってついてまわるヤンチン。ショウも弟のように彼の面倒をみている。

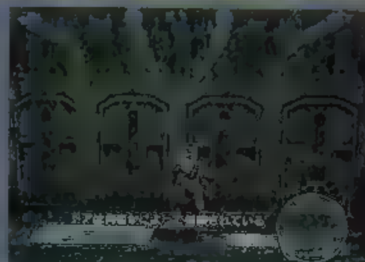


プロローグ

深淵なる宇宙の果てに位置するテオフィルス星系。その政治経済の中心的惑星グラーヴェは、突如広がる異常空間によって、多数の人命が失われるという怪現象に脅かされていた。テオフィルスの治安を守る星系機構IAGはすぐさま調査を開始。だが、多大な犠牲を払いながらも、真相をつかめないことに業を煮やしたIAGの上層部は、ひとつの決断を下した。

第1クエスト 依頼の品を入手して帰還せよ!!

[illegible]

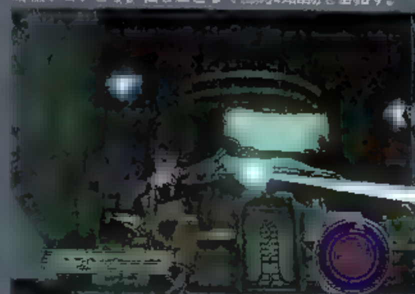


↑手がかりを探すのだ。

[illegible] 応戦するショウ。怯むことなく敵の攻撃を回避す。



↑ミッション内容はかなり[illegible]



[illegible] ショウ。コンボカウンターの数字がどんどん増えていく。



[illegible]



Character File5 グラディナ

ノリがよく調子もいい陽気な女性。彼女とはIAGの隊員として、Live-Dの命令で向かった街で合流することになるようだ。戦闘は苦手らしいが、仲間としてともに戦ってくれるぞ。



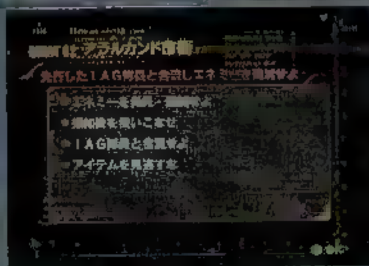
↑軽口はたたくが、決めるときは決めるといった感じの女性。



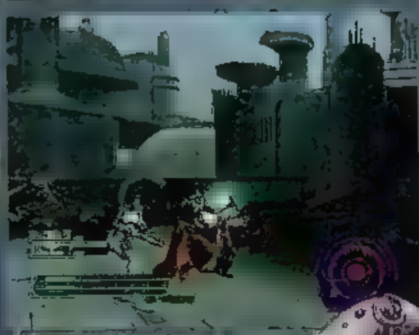
第2クエスト 先行したIAG隊員と合流しエネミーを殲滅せよ!!

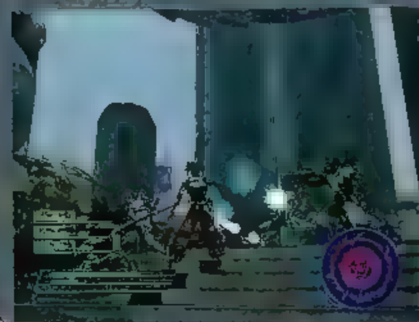
IAGに入隊し[illegible]司令官であるLive-D[illegible]任務の内容は、[illegible]先行して街に突入したIAGの隊員[illegible]の最深部を目指す[illegible]間、ケチャとボーランと合流[illegible]余体を街から排除して[illegible]IAG本部[illegible]











Character File6 ボーラン

大柄な体躯に似合わず少し臆病で、争いを好まない優しい性格の青年。だが、仲間のため、心を鬼にして戦っている。ケチャと同じく、アラルカンド市街で合流することになるようだ。



←気は優しくて力持ち。[illegible]せると恐いタイプの青年。

第2クエスト終了後は？

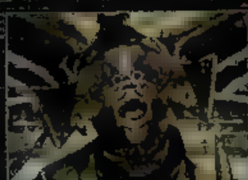
[illegible]地域のエネミーを撃退し、IAG本部に帰還したショウは、Live-Dにテオフィルス星系のいかなる生態系にも属さないどう猛なモンスターの存在と、対峙したときに感じる音の異常について報告する。そして、モンスターと戦うためには、仲間の増員と武器の強化が不可欠であるともらすショウ。それに対してLive-Dは、ダブラシークを訪ねるようにうながし、研究ブロックのカードキーをショウに手渡した。



←考古音学者のダブラシーク。司令官の話では、彼は研究ブロックにいるらしい。会えば必要なものを手渡してくれるらしいのだが……

Character File7 ダブラシーク

テオフィルス星系最高とうたわれる考古音学者。考古音学者とは、音を研究する専門家で、モンスターと対峙したときに感じる音の異常に対して、なんらかの答えを示してくれるものと思われる。見た目は奇妙だが頼りになる人物らしい。



←ひょうひょうとした感じの男性。Live-Dの話では、かなり頼れる人物らしいのだが……



キャラクターデザイン：獅子猿

特報 X SPECIAL

新人ジョッキーとなって競馬サークルの日常を体験！

JOCKEY'S ROAD







タイトル	ジョッキーズロード		
発売元	マイクロソフト	[illegible]	ジョッキーRPG
発売日	10月10日発売予定	価格	6800円（税別）
[illegible]	プログレス	[illegible]	プロデューサー：[illegible]
[illegible]	未定		
その他	未定		

いままでにないジョッキー"なりきり"RPG『ジョッキーズロード』。淡い恋やライバルとの対決、愛馬の死など波乱万丈のストーリーも魅力だが、何もない日常もまた魅力的。今回は、そんな騎手の日常をレポート！

平日：さまざまな情報を集め、騎乗依頼を勝ち取れ！

プレイヤーの分身たる木杉拓馬は、フリーのジョッキー（所属厩舎解散によりフリーとなる）。このため、通常は騎乗依頼をゲットすべく、トレセン内を歩き回ることが日課となる。そして調教師をたずね、騎乗依頼を確保しよう。厩務員やトラックマン、同僚たるジョッキーたちと会話をしながら馬の性格、他馬の動向など、さまざまな情報をひととおり仕入れたら、いよいよ週末のレースへと進んでいく。また、トレセン内ではレースで好成績を収めた場合や各種イベントで手に入るジョッキーズポイントを使って、拓馬のステータス（スタート、パワー、折り合いなど8種類）や馬の能力をアップさせることが可能。万全の態勢を整えて、レースに挑むのだ。



➡厩務員が馬の性格を教えてくれた。レースの参考になるのでしっかり聞こう。



⬆依頼が重なったら、どちらかを断るしかない。お手馬の場合は断るのが辛い。



⬅入手した情報は馬のメモ欄に記入されていく。レースに行くまえに、今週騎乗する馬の性格を把握しておくこと。しかしこの馬、かなりのクセ馬だ・・・。



⬅舞台となるのは栗東（関西）のトレセン。そして、この全体マップを使って目的地へと移動する。



➡親しい調教師に話しかけると、たいがい騎乗依頼の目的はクリアーできる。日ごろのお付き合いが大切なのだ。

ところで！『ジョッキーズロード』ってどんなゲーム!?

競馬ゲームと言えば『ダビスタ』、『ギャロップレーサー』など、育成、アクションがメインと相場は決まっていたが、この『ジョッキーズロード』はしっかりとしたストーリーが堪能できるRPG形式を採用。いままでにないストーリーとアクションが楽しめる競馬ゲームとして登場する。また、プレイヤーが演じる役割は、タイトルどおりジョッキーのみ。騎手たる身、当然育成やローテーションなどの部分には手が出せないので、勘違いしないように。

プレイヤーは新人の木杉拓馬となり、競走馬をめぐる人々や名馬との出会い、別れ、そしてほのかな恋などを体験することになる。この波乱万丈の青春物語を、拓馬の成長とともに楽しむことができるぞ。もちろん、実際にレースを戦っていくアクションパートも魅力的。この結果によってイベントも変化していくので、どんなレースでも手は抜けないのだ。そして、その中で得られるジョッキーズポイントを使って拓馬を成長させ、一流ジョッキーへと育てていこう。

週末：レースに勝って、ジョッキーズポイント大量ゲット！

週末は各競馬場へ行き、レースを戦うことになる。スタートから道中の位置取り、追い出しのタイミングなどすべてをリアルタイムで行うため、一瞬の判断ミスが命取り。馬の性格を考慮して、最大限能力を引き出してあげよう。操作は左右のスティックを手綱に見立てており、左スティックを下で左に曲がり（その逆で右に）、左右を同時に上へ入れることで加速（その逆で減速）する。馬を自在に制御して、勝利を掴み取るのだ！



➡レースまえには調教師から指示が出る。これを守って走るのが基本だが、今回はナシのようで…。



⬅最初に神経を使うのがスタート。ここで出遅れると、勝利が遠くへ逃げてしまう。逃げ馬でこうなると、泣きたい気分に…。



➡リプレイではレース同様360度、好きな角度から観賞できる。■ったレースは何回見てもいい



⬅残念ながら今週は騎乗馬がなかったが、障害レースも楽しめる。馬のスピードを調整し、障害物を飛越していくのだ。



⬅ムリをすると引っかかる可能性が高いので、じわじわ加速し、最後尾からレースを進める。しかもこの馬、左によれてます。



⬆馬なりで加速しながら前へ進出。4コーナーでは先頭に迫る勢い。しかし、この馬、右によれてます





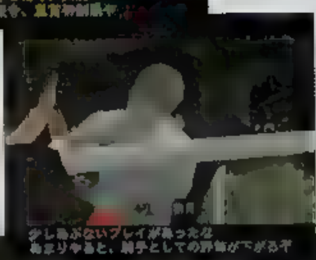
⬆➡直線で抜け出し、後ろを確認しながら追いまくり…この馬、強い。とはいえ斜行で指導を受けてしまった。

そして、また1週間がくり返される……

レースが終われば、またトレセンでの1日が始まる。調教師からはレースについてのコメントがあり、レースの結果で調教師との友好度に変化が出てくるぞ。これによって騎乗機会が増えたり、減ったりということもあるだろう。このトレセン、レースをくり返してゲームは進行する。この流れの中にイベントがあり、ムービーが挿入され、ストーリーが展開していくのだ。



⬅とりあえず調教師に勝利の報告。すると重賞勝利に喜ぶ調教師から、ご褒美のジョッキーズポイントを大量ゲット。



➡厩務員からはキツイお言葉を頂く。レース結果をしっかり反映している的確なコメントだ。



⬅ジョッキーズポイントを使って、オプション的な能力のスキルを購入することもできる。同時に使えるのは最大5個まで。



⬆重要なイベントは音声付のムービーとなり、ドラマチックに物語が展開する。レース中でもムービー挿入があるぞ。



⬅トレセンでのイベントのひとつ。勝負を挑まれて逃げるわけにもいかぬ…勝てばいいことある？



➡追い切りを依頼された。馬の能力アップにつながるので、指示に従って走らせよう。

発走直前 担当記者入れ込み情報！ 〜競馬ファンが遊ぶべき作品！〜

発売を目前に控えた『ジョッキーズロード』。現在プレイも順調に進み、物語も中盤まで来た。このストーリーは昭和の匂いが漂うお約束（競馬ファンとしても）の世界。最初は少々"?"だったが、最近ではしっかりストーリーを楽しんでいたり。ま、これはこれでアリかと。で、注目はきっちり競馬をしているレースパート。これが楽しい。競馬のセオリーが勝利に結びつく誠実な作りにも好感がもてる。スタート、道中の位置取り、仕掛けどころなど、プレイヤーの判断が勝負を分けるポイントは数多くあり、それらを一瞬で判断しなければならない。これが決まったときの快感は堪らないものがある。それと同時に、自分のミスによって負けたときや、他馬の斜行や前が壁になって動けなかったときの悔しさもかなりのもの。簡単に勝てない、これも競馬らしさを再現していると言える。

ミスターシービーやレッツゴーターキンが見せつけた一世一代の鬼脚や、サイレンススズカやツインターボが魅せた孤高の逃げなどを再現し、勝つ。こんな感動が味わえるソフトが『ジョッキーズロード』なのだ。

次ページから開発者インタビュー開始！

開発元 プログレス インタビュー

新機軸の競馬ゲームに

最強のマシンで新しい競馬ゲームを作りたい！その想いが『ジョッキーズロード』を生み出した！

斉藤　『ジョッキーズロード』はもともと私の頭の中で温めていた企画だったんです。構想は4年ぐらい。ただ『クラシックロード』（※）を作っているときから、漠然とシミュレーション系じゃないもので、新機軸の競馬ゲームはできないかと考えていました。競馬シミュレーションって、結果的にシナリオらしきものはできるんですけど、システマチックなものしか表現できないんですよ。情がないっていうか、無機質な感じ。だからこそ、きちんとした競馬のストーリーをゲームに乗せたいという思いがずっとあったんです。で、『クラシックロード』を作るたびに、つぎは、つぎこそはって考えていたんですけど、なかなか踏ん切りがつかなくて（笑）。

――ハードの能力的に厳しかったからですか？

斉藤　それもひとつの要素としてありますね。

浦野　この作品が納得いくものに仕上がったのは、このハードだからこそだと思うんですよ。ごまかそうと思えばほかのハードでもできたのかもしれないですけど、いっさいごまかさないで作れましたからね。実際、競馬場も全体をそのままドカンと作って、そのおかげでコースの奥行きも表示できましたし、自由自在なアングルでレースやリプレイが楽しめますからね。もちろんトレセンもドカンと作っています。こんな豪快なことができるのも、あのスペックがあればこそですね。

斉藤　でも、当初は調教師も騎手も馬主も全部体験できるやつを考えていたんですが、さすがにそれは厳しかった（笑）。

浦野　もしかしたら『ジョッキーズロード2』は、木杉拓馬の調教師バージョンだったりするかもしれませんよね。タイトルはズバリ『トレーナーズロード』（笑）。

斉藤　馬主なら『オーナーブリーダーズロード』（笑）。いろいろやりながら、最終的にはそうやって絡み合ってできればおもしろいですよね。



プログレス代表取締役　斉藤 敬

取締役でありながら、企画、プログラム、ゲームデザインまで手がける、競馬暦20年以上の競馬狂。好きな馬はカツラギエースで、アンチシービー、アンチルドルフ。



プログレスPS事業部ディレクター　浦野 哲也

全体的なバランスを取って、リアル指向で突き進む斉藤氏の暴走（？）を食い止めるのが最大の仕事、とか。もちろん競馬狂。好きな馬はカツラギエース。

シナリオには寺田氏を起用！

斉藤　競馬的なシナリオは我々でも書けると思ったんですよ。でもそこに人間ドラマを乗っけたかったんです。それは我々には絶対書けない。寺田さん（※）はベテランで手慣れてらっしゃるし、どんなスタイルでもきっちりしたものを書いていただけるので、お願いしました。でも寺田さん競馬のことは詳しくないんで、断られそうになったんですよ。それでこちらが「大丈夫です、競馬的な部分は我々が見ますから、ご心配なく！」と口説いて、結果的にはそれがかえってよかったですね。競馬の常識にとらわれない、人間味溢れるいいストーリーができあがりましたから。

――でも、実際の人や馬のエピソードがふんだんに盛り込まれているような気が……。

斉藤　それはこちらが用意してお願いしたシナリオです。どの馬が、どんなローテーションで出走するという骨格はこちらが提示していますから。

浦野　オールドファンならば、「あの馬のことね」とかすぐわかると思いますよ。競馬ファンはそんな連想をするのも楽しいんじゃないですか。

斉藤　あ、もちろんモデルにした人や馬はいないので、勘違いしないでくださいね（笑）。

妥協とリアル指向の狭間で……

浦野　競馬のことをわかっていて、展開や馬の性格なども考えてレースをすれば、楽しく遊べると思います。よくも悪くも、リアル指向の精神が溢れていますけどね（笑）。

斉藤　あまりにもリアル思考で作ってしまって、だいぶ浦野に怒られたんですけど（笑）。

浦野　「学校卒業したばっかのアンちゃん（新人）がいきなりレースで勝てるか！」なんて話を斉藤

キーワード解説 KEY WORD Explanation

●クラシックロード
記念すべき日本初の競馬シミュレーション『優駿Ver.1.0』を、91年1月にPC98版として発売し、続く92年5月にPC98版として登場したのが、競馬のプログレスという地位を確立した『クラシックロード』。以後さまざまな機種で発売され、シリーズは全部で15作品を数える。ちなみに、社名のプログレスとは、84年に日本で初めて開催された短距離ＧⅠ安田記念を制したハッピープログレスからつけられた。もちろん、この馬に対する斉藤氏の思い入れが強いことは言うまでもない。

●寺田さん
寺田憲史（てらだけんじ）。52年7月東京都生まれ。『鉄腕アトム』で手塚治虫氏に師事。番組終了後、脚本家デビュー。以後アニメ、ドラマを中心に脚本執筆。主な脚本・演出作品に『キン肉マン』『きまぐれオレンジ・ロード』『未来警察ウラシマン』など多数。また人気RPG『ファイナルファンタジー』の原案、オリジナルシナリオを『3』まで担当していた。

●追う
馬を加速させるために、手綱を前に出したり手前に引くこと。ゲーム中では左右のステックを同時に上へ入れることで表現しているのだが、慣れないとこれが激ムズ。機械的にす速くカチカチ入力しても、なかなかタイミングが合わない。実際の馬を扱うが如く、落ちついて、馬の首の上げ下げに合わせて入力するのがコツ。馬の速度によっても入力のタイミングが変化することにも注意が必要。練習場でしっかりと練習しておきたい。これができないと、まずレースで勝つことは不可能な必須テクだ。

●アナウンサー
中野雷太（なかのらいた）。74年8月生愛知県生まれ。大学卒業後、ラジオたんぱ入社。競馬実況を中心に活躍。新馬がパドックで示す特徴が成績にどう結びつくか、統計を出して卒論にしたほどの競馬好き。

●府中
東京都府中市にある東京競馬場のこと。ゴール前の直線500メートル（芝コース）を誇る日本を代表する競馬場。直線には坂もあり、追い込み脚質の馬が勝ちやすい。また、コースも実際のものと同じため、定説である芝2000メートル外枠は不利を実感できる。この不利を如実に示したのが、91年天皇賞秋。このとき1.9倍の1番人気メジロマックイーン（武豊）が優勝したにもかかわらず、2コーナーでインに切れ込んだときの進路妨害により18位降着に……。この衝撃的な事件は、いまだに忘れがたい。また、各競馬場のセオリーが適用することも知っておこう。

込められたこだわりに迫る!!

がしているんです(笑)。もっと難しくていいんじゃないか、とか。それにいまでこそ、タイムや距離、馬の体力を示すグラフィックなどを表示していますけど、最初はなかったんですよ。

斉藤　大丈夫、ちゃんと設定でなくせます(笑)。僕はそういうところを気にしないで、ストイックにシミュレーター的な思考をしちゃうんです。

浦野　「実際の騎手はタイムとか活用していないでしょ」って言われれば、そのとおりですけど、ゲームですから（斉藤氏を見ながら）。そのあたりの小競り合いは日常茶飯事でした。で、僕はこのままじゃヤバイですよって言うわけです。すると反論してくるので、あの手この手を使って説得する。これが僕の大きな仕事ですね(笑)。

斉藤　最初は視点も騎手の視点だけでしたし、トリガーを使ってあぶみを表現しようとしたこともありましたから。あきらめましたけど。それに、最初は追う（※）のを失敗するとスタミナが減るようになっていたんですよ。でも、このバージョンをプレイしてもらったら勝てる人がいなかったんで、泣く泣くなくしました。

浦野　「追うのを失敗するということは、馬とケンカして折り合いがついていない状態だから、スタミナが減って当然だ」みたいなことを斉藤たちが言ってたんです。

斉藤　社内でそうとうもめたんですけど(笑)。慣れてきて、入力できれば問題ないんですけどね。

浦野　このシステムを変更したのは、英断だと思います。勝てるようになりましたから(笑)。

リアルタイムならではの魅力

斉藤　レースでの実況も作るのが大変でした。じつはシミュレーションで実況やるのは簡単なんですよ。結果がわかりますから、先回りして勝つ馬の名前が言えますけど、リアルタイムだとそれがわからないんです。その場で判断しないと。

浦野　アナウンサー（※）のアルゴリズムを作るようなものですからね。それこそ主人公の馬の動きなんて予測不可能ですから。けっきょく、この収録だけで1週間ぐらいかかりました。

斉藤　担当のアナウンサーさんに、馬3000頭読んでくださいってお願いして(笑)。

浦野　それも、単に流して走っているときと最後の直線では抑揚が違いますから。それだけで2倍。これで6000頭。こんなにしゃべるとは思ってなかったみたいです。

——同じ展開のレースってないですからね。

斉藤　その場その場で騎手が考えて判断していますから。アナウンサーも大変ですね。

——ということは、乗っている騎手が判断して、レースをしているってことですか。

斉藤　たとえば出遅れたら強引にバーッと行くのか、あきらめて後ろから行くのか、この判断はそれぞれ各騎手がしています。他馬がせってきたらどうするのか、とか。それぞれがレースを勝ちにいって、ペースを作りますからね。

浦野　逃げる設定をしている馬が出遅れた場合、いままでのゲームですと、それでも必死に追って逃げようとするじゃないですか。でも、実際騎手はそんなことしないですよね。

斉藤　下手な騎手はするけど（笑）。でも、それやると勝てないじゃないですか。そんな状況になってもうまい騎手だと逃がさないで、差して勝ったりしますよね。

浦野　うまく騎乗すれば、それはそれで勝てる可能性がある。地味なところですけど、騎手の腕次第で勝てるっていうのも売りのひとつです。駆け引きを楽しめるっていうか。

斉藤　このへんの細かい部分は、わかる人がわかってくれれば、それで満足です（笑）。

コースは実際と同じものを再現！

浦野　コーナーの角度から長さ、坂を含めて全競馬場が本物と同じです。レースタイムも実際のものとほぼ同じようになりますからね。上がり3ハロンのタイムとかもリアルですし。たぶん最速でも33秒台だと思います。このあたりはかなりまじめに作っています。府中（※）の最後の直線はイヤになるほど長くて、ゴールが見えませんし（笑）。

——位置取りなども実際と同じと考えていい？

浦野　府中なら、やっぱり後ろからでも十分届きますが、函館とかの小回りではある程度前に行かないと辛いですね。

斉藤　全馬場、全レースの標準ラップを調べて、設定してありますから。だから、この競馬場はハイペースになりやすいとかの要素がきっちり入っているんです。見る人が見ればわかります。競馬に詳しい人はそのあたりも考えてやると楽しいですよ。あと、障害レースも走れるんですけど、これは作るのがほんとに大変。距離によって障害の位置が違うし、たすきコースもある。けっきょく、これもきっちり作ったんですけど、開発中はやらなきゃよかったって、後悔していましたね（笑）。





⬆競馬ゲームで人間ドラマを見事に表現。とくに後半は寺田節が炸裂しまくりとのこと。楽しみ!

⬅これが府中東京競馬場4コーナー直後の直線コース。ほんとにゴールが遠い。追って追って追いまくれ

浦野　レース自体もバランスを取りながら5回ぐらいは作り直しています。前が有利すぎるとか、内が開かないとか。最後まで調整していました。おかげで後ろからでも届く、いいバランスになったと思います。

斉藤　当然、実際と同じく先行が有利ですけどね。前をさばかなくていいわけですから。それに、馬がよれたりソラ使ったりするんで、楽しいんですよ。ワンパターンの騎乗で勝てるようにはしたくなかったので。

——状況に応じた対応が必要ですよね。

斉藤　直線で抜け出すと楽じゃないですか。あとは追うだけで。そこで、ソラを入れることによって追い出すタイミングを待たなきゃいけない。仕掛けのタイミングが難しくなる。で、それがわかってくると、また楽しくなってくるんですよ。

浦野　ただ、タイミングがわかってもちゃんと加速させないと勝てないんで。そのタイミングを図る技術と追う技術が必要です。

斉藤　そのとおり。そして追えるようになると、楽しさがグングン加速していきます(笑)。これ、たしかに簡単じゃないかもしれないんですけど、方向キーで加速、減速はしたくなかったんです。そんなに馬を操るって簡単じゃないだろ、と。そうやってデジタルな操作が可能になると、仕掛けどころだけがポイントになってくるんで、レースが楽しくないと思うんですよ。

浦野　あまりにも無機質ですよね。ボタン連打すれば速くなるとか。馬に乗っているのに。

——レースで勝つポイントは？

斉藤　まず、周囲の馬をしっかり見ること。そして流れに乗って、追うタイミングはまわりを見てまねをする。最初のうちはそれでいいんですよ。そのうち自分でタイミングがわかってきます。

浦野　最初は新人ジョッキーですからね。木杉拓馬とともに自分の技量もじょじょに成長させていってください。そして、追うタイミングを覚えていきましょう。

斉藤　プレイすればするほど味が出る、スルメみたいなゲームに仕上がっているので、負けてもあきらめず、原因を冷静に分析して、何度でも挑戦してみてください。おのずと道は開かれます！

Dead to Rights®

ニューヒーロー ジャック＝スレイトが巨悪を討つ

ハリウッドムービーのような世界観や、派手な銃撃&格闘戦が魅力のアクションアドベンチャー。主人公ジャックの相棒や特殊武器などの新情報が判明！

[illegible]	デッド トゥ ライツ		
発売元	ナムコ	[illegible]	ノワールアクションアドベンチャー
発売日	11月28日発売予定	価格	6800円（[illegible]）
開発	ナムコホームテック	[illegible]	プロデューサー [illegible]
[illegible]	未定		
その他	未定		



ジャックの孤独な戦いに心強い仲間が登場

グラントシティに巣くう犯罪組織に、ひとり立ち向かう元警察官のジャック＝スレイト。孤独な戦いを強いられる彼に、心強い味方が存在することが判明した。その相棒の名は、シャドウ。警察犬として訓練されているシャドウは、ジャックの命令に忠実に従い、巨悪に対して文字どおりその鋭い牙を突き立てる。敵の武器を奪うといった、頼もしい活躍も見せてくれるようだ。







←武装した敵にも怯むことなく、猛スピードで接近して噛みつき、引きずり倒す。



→さらにシャドウは、無力化した敵から武器を奪って、ジャックのもとに戻ってくる。



←シャドウから武器を受け取るジャック。まさに相棒と呼ぶにふさわしい働きだ。

ジャックの相棒 シャドウ

警察犬部隊に所属する現役の警察犬。かつての同僚といえるジャックに従い、犯罪組織との戦いに助力する。毛並などの外見から、犬種はシベリアンハスキーと思われ、その高い知能と攻撃力で、敵をねじ伏せて無力化していく。警察犬として訓練された能力を活かし、ジャックの探し物を見つけてくるミッションもあるようだ。



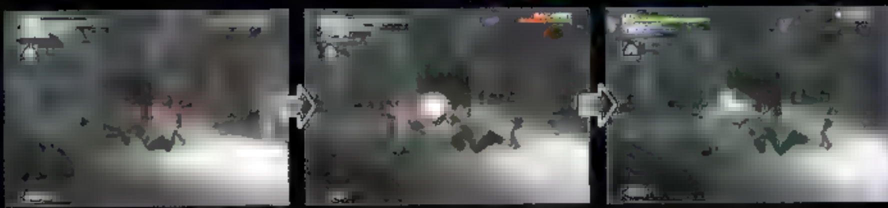
↑プレイヤーがシャドウを直接操作して、なにかを探すようなシーンもあるらしい。

※ゲーム画面は北米版のものです。

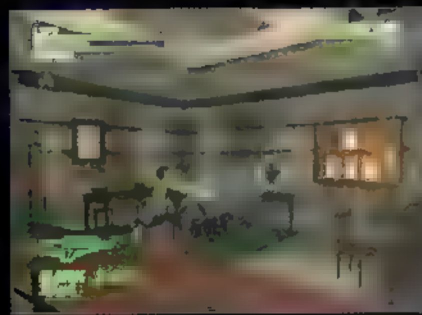


ジャックの特殊能力 タイムシフトダイブ

ジャンプしてから着地するまでのあいだ、ジャックの射撃スピードが、超人的にアップする特殊能力"タイムシフトダイブ"。相対的にジャック以外の動きがすべてスローモーションになるので、敵を狙い撃つことが容易にできるようになる。動きが速い敵や、複数の敵を同時に相手にする場合に威力を発揮する、ジャックの特殊能力だ。



↑驚異的な集中力で周囲の時間が止まって見えるという演出で、スローモーションで動く敵を狙い撃ちできる。



↑"タイムシフトダイブ"中でも武器の持ち替えが可能なので、敵にあわせて使い分けることもできるぞ。

元警察官のジャックは武器のエキスパート



銃火器で敵を攻撃するには、その武器に対応した弾薬が必要。手持ちの武器が弾切れになった場合などは、敵が所持している武器を奪って戦闘を続行するような場面も多い。ジャックはピストルだけでなく、サブマシンガンやショットガン、キャニスターと呼ばれる特殊な武器まで使いこなせる銃火器のスペシャリスト。敵から強奪した武器も使いこなし、ときには障害物や敵の体も楯に利用して、犯罪組織との戦いに勝利しよう。



↑サブマシンガンで敵を蜂の巣にするジャック。ライフルやショットガンの扱いにも長けている。



↑ショットガンを発射。接近戦で使うと与えるダメージがさらにアップするようだ。

特殊武器 キャニスター



↑内部に高圧ガスが充満したキャニスターを敵がいる場所に投げつける。

↑敵にぶつけてダメージ……ではなく、狙いは内部の高圧ガスにある。

↑ピストルを構えてキャニスターに狙いを定め、撃ち抜くジャック。

[illegible]に引火して、"キャニスター"は爆弾で[illegible]ダメージを与えるのだ。

タフガイジャックは肉体も武器にして戦う



ジャックは、武器の扱いだけでなく素手での格闘術にも長けている。ときには武装した敵に背後から忍び寄り、殴り倒して武器を奪うような荒技もやってのける。相手が素手なら数人がかりでも負けない腕っぷしの強さの持ち主なのだ。



↑武器がなければただの人かと思いきや、素手のケンカもかなり強い。



↑ボクシングのスウェーのようなアクションで敵のパンチを回避。場数も相当踏んでいるようだ。



←メインはパンチとキックだが、敵をつかんで投げ飛ばすこともある。



→大男と腕相撲で勝負するジャック。元警察官の肩書きは伊達じゃない？

特報 X-SPECIAL

DRIHOO ドリホー

バトル&街の情報を大公開!!

新感覚の穴掘りゲーム『ドリホー』の情報第2弾!
今回はハンマーを使ったバトルアクションの概要と
冒険の拠点となる街の情報について紹介しよう!

タイトル	ドリホー		
発売	ハイウェイスター	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	11月28日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	ハイウェイスター	作者	企画&ディレクター:[illegible]
対応	ゲームデータ:170ブロック		
その他			

遺跡に巣くうモンスターたちに立ち向かえ!

オヤジな主人公"ダンク"を操って3Dの地中を掘り進み、いざ遺跡の入り口を発見すると、探索モードがスタート! ここでダンクを待ち受けているのが遺跡の守護者であるモンスターたちだ。遺跡内は宝物庫や玄室などのいくつかの部屋ブロックに分かれており、それぞれに進入したときにモンスターがいると襲いかかってくる。逃げて先を急ぐのもいいが、モンスターを倒すとお金やアイテムを落とすことがあるので、冒険者なら勇敢に闘いたいところだ!



大遺跡はここに!?

ゲーム内には4つの発掘場が登場し、それぞれの地下には階層ごとに複数の遺跡が眠っている。その中のひとつ、最深部にボスが待ちかまえる"大遺跡"を見つけてクリアすることが、各発掘場での当面の目的となるぞ。

ハンマーでモンスターを撃退!

戦闘ではドリルに代わってハンマーを使用する。ハンマーは縦攻撃(威力重視)と横攻撃(命中度重視)が可能で、それぞれにタメ攻撃(パワーをためたぶんだけ広範囲にダメージ)を組み合わせることができるぞ。またこれ以外にも、防御や前転避けなどのアクションが使用可能なのだ。



コンパクトに攻撃!

ダメージは弱いものの命中させやすい横スウィング。攻撃範囲も広めだ。

一撃必殺を狙え!

真上から振り下ろす縦スウィングは一撃の威力が大きい。とどめに一発!



おっとっと



↑タメ攻撃が空振りに終わると、反動でよろけてしまう。注意!

アイテム使用で戦闘を有利に!

冒険中に手に入るアイテムの中には、ハンマーの威力を高めたり、直接モンスターにぶつけたりと、戦闘に役立つものが存在する。また、それらには炎、氷、雷といった属性の概念もあることが判明。燃えやすそうなミイラには炎で攻撃するなど、使い分けが戦闘のカギとなりそうだ。



↑アイテムを使ってハンマーに炎を灯した状態。明かりとしても役に立ちそう?



↑アイテム選択画面。このアイテムには氷の属性が宿っていることがわかる。

危ないときは、飲む!(笑)

ダンクは腹にビーブをため込んでいるあいだは無敵で、どんなダメージにも傷つくことはない。しかしビーブは掘削や戦闘によって刻々と消費されていき、持っている樽からの補給が尽きるとダンクはその場で倒れてしまう。ビーブの残量には要注意!



←ダンクの体力=ビーブの残量。こまめに補給

序盤に登場するモンスターたち

遺跡には、古代から墳墓を守っているミイラや砂漠から地中に住み着いたサソリなど、ステージごとにさまざまなモンスターが登場する。なかには、失われた古代文明の謎にまつわるストーリーと密接に関係しているモンスターも存在するようだぞ。

サソリ



➡古代ハトケプト文明期に作られた疑似生命体で、鋭いハサミと尾の針で攻撃。かなりの数が生息しているようだ。

ミイラ



➡兵士や罪人などに呪いをかけて創り出される不死身のモンスター。遺跡の暗闇に響くうめき声が不気味!

セベク神



➡ワニの頭を持つハトケプト神話の神、セベクを模した指揮官タイプの敵。多くのミイラを従えて現れる。

発掘屋たちで賑わうカーセィポリスの街をご案内！

発掘屋たちが集まる冒険の拠点、それがカーセィポリスの街。遺跡の発掘は、この街と各発掘場を往復しながら進めていくのだ。とくにゲーム序盤は所持金が少なく装備も弱いので、こまめに街へと戻ることが必要。また、地中や遺跡で入手したアイテムはその場で判別できないため、どれを街に持ち帰って鑑定するかの判断が試されるぞ。



さまざまな施設が密集しているのだ！



⬆ゲームの中でのカーセィポリスの全景。新たな大遺跡の発掘に湧く、にぎやかな街だ。

⬇発掘場へは、街の右下に見える"石の門"から出発する。



ファロス大図書館

冒険中に登場する重要アイテム、"歴史の謎"。それを解読してくれるのが大図書館にいるアーミティッジ教授だ。歴史の謎には、未知の大遺跡の存在や、失われた時代の秘密が書き残されているという。いわば、歴史の謎によってダンクは超古代文明の謎へといざなわれていくわけだ。




⬆➡ダンクには理解不能な"歴史の謎"を解読してくれる教授。右が、その歴史の謎だ。

クラップ商会

入手アイテムの鑑定や売買、装備アイテムの調達などは、このクラップ商会で行う。冒険中に入手したアイテムはここで鑑定してもらわないとその価値がわからないため、ゲーム中、もっとも頻繁に足を運ぶ場所といえるかもしれない。うまく取引して、ガンガンお金を稼ぐのだ




⬆➡アイコン上は同じように見えるアイテムでも、"～+1"など個々に価値は違ってくる。

アイアンハンド工房

掘削用のドリルと戦闘用のハンマー。ダンクの手となるこれらの道具を改造してくれるのが、ドワーフの鍛冶屋であるオーリン親方。冒険中に古代文明の超エネルギーを秘めたオーパーツを手に入れて親方のところに持っていくと、それらを合成して道具をパワーアップしてくれるぞ。




⬆➡強化パーツを使ってドリルやハンマーを改造。もちろん、アイテムの見た目も変化

ブラザーフット寺院

"訪れた者に祝福を授ける"という、ちょっと怪しいサービスを行っているキャント司祭。祝福してもらうと、何かと幸運になれる……らしいのだが、真偽のほどは不明だ。ちなみに冒険中にダウンすると、所持金の半分といくつかのアイテムを失った状態で、この寺院から再スタートだ。




⬆➡見た目的にも少し怪しいキャント司祭。祝福を受けるにはお金がかかるようだが…。

ハトケプト考古局

カーセィポリス近郊の発掘場を管理している考古局。ここで、新しい土地の"発掘権"（発掘する権利）を買うことによって、いろいろな発掘現場に進めるようになっていく。



⬅発掘権を買わないと先の発掘場には進めないのだ。

黄金の胃袋亭

ダンクの命のもとであるビープが買える酒場。発掘に行くまえには、必ずここでビープを補給しておくようにしよう。また、途中経過のセーブもここで行うことができる。

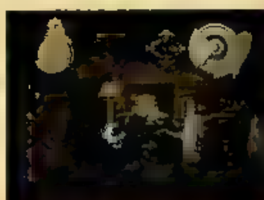


⬅何はなくともビープ。これがないと始まらないぞ。

地下深くにも酒場が!?



なんと、地下にも酒場が存在することが判明。コボルトたちが、地下で小さなパブを開いているというのだ。そこでしか買えない特別なビープも……!?



➡地下を掘り進んでいると突然、前方にお店が



⬆中に入ると、とても地下とは思えない雰囲気。自家製ビープでひと息。

記事担当からひとこと 今回のバージョンでは、ドリルの振動機能を正式に確認。右トリガを引いてドリルを回すと、両手に心地よい振動がブブブと！ これがあるのとないのでは、かなり臨場感が違ってくる印象でした。あと、上で紹介している"歴史の謎"1周のプレイでは集めきれないくらいたくさん用意されてるそうですヨ。（え）

忍耐は集結された根気である。(イギリスの思想家カーライル)

少しずつ販売台数が増えてきているが、あくまでも目標は"2003年12月までに"日本国内300万台到達だ。年末に向けて、大作の発売日も出てきたし、さらに東京[illegible]ショーではオドロキの新作も多数発表された。これは、300万台へ向けて加速がついたのは間違いない!? 今月もがんばろ〜

Xbox 300万台への道

東京ゲームショウの大発表で巻き返しなるか!?

いやはや、東京ゲームショウ(以下TGS)では編集部員も知らなかった新作が多数あり、正直うれしかった。事前に知りえていた情報では「そっか、まあこんなもんかな」という感じで、そこそこな印象だったんだが、まさかこれほど衝撃な新作が発表されようとは……(詳しくはP.6のTGS特集参照)。

これでハードの販売台数が一気に伸びてくれるとすんごくうれしいんだけどね。世の中うまくいかないもの。それでも年末年始に向けて「パンツァードラグーン オルタ」や「DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball」「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」「格闘超人」といった大作がたくさん控えているので、これから2003年にかけてそれなりに盛り上がるんじゃないかなあ、って思っているんだけど、どうだろう?(あまい?)

日本のXboxは、はじめての"年末商戦"を迎える。年明けまで何台になっているか……。いきなり100万台は無理でも、50万台はいきたいところ! みんないっしょにXboxのよさを広めていこう!





海外ゲームを もっと日本で発売すべき!?

[illegible]でも紹介したお便りの中に、「せっかくアメリカ生まれのハードなんだから、もっと積極的に海外ソフトを発売して欲しい」なんて意見があった。これに賛同する意見、[illegible]意見が多数寄せられたので、ちょっとそのあたりから見ていこうか。

「最近、なぜか海外モノに興味が湧いてきました。[illegible][illegible]ムをやりたい!」(東京都 E.L.ラビット)

[illegible]に、どうして日本ではこんなに少ないの? ドリームキ[illegible]らたくさんやってほしい!」(宮城県 カンフークロス)

[illegible]はでないものが多い。もちろん、おもしろいものは[illegible]いえちょっとそれは……という気もした。

[illegible]かったというものがあったら、ぜひ教えてほしい。



↑編集部員の趣味(?)で集めているものなので、[illegible]コレクションかも? この中でおもしろいのは……

編集部オススメ! コレの日本語版を出して!

実際に遊んでみた中で、「なんでコレの日本版がないんだァ!」とノタウチ回ったゲームがあった。以下に紹介する2本がソレ。機会があったらぜひとも遊んでみてくれ

MAX PAYNE
(3D Realms)



←ちょっと過激なノエ[illegible]ティングアクション

Elder Scroll Ⅲ: Morrowind
(Bethesda Softworks)



←ノロ[illegible]レイRPGでは今年の[illegible]ともに[illegible]

賛否両論 2
他機種人気タイトルをXboxに移植すべき!?

他機種の人気タイトルが移植されれば、それはそれでうれしい。本体発売と同時にカプコンから『幻魔 鬼武者』が、コナミから『サイレントヒル2』が出たが、移植らしい移植はいまのところこれぐらい。Xboxオリジナルのソフトが多いが、これはどうなのだろう？

移植しろ派

「Xboxが売れるためには人気ソフトは必須。スクウェアやカプコンに協力してもらって、人気のあるタイトルを移植（リメイク）してもらう」
（滋賀県　金がない）

「PS2のおもしろタイトルが移植されるだけで売れるはず。売れないはずがない」
（京都府　X.O.X.）

移植しなくていい派

「Xboxのマシンパワーを必要としない他機種からの移植タイトルがあっても、Xboxの優位性が伝わらないのでは？」
（兵庫県　げんこつ）

「魅力的なオリジナルソフトを増やすほうが、将来的にはいいはず。他機種の力を借りるな！」
（京都府　アポロ999号）

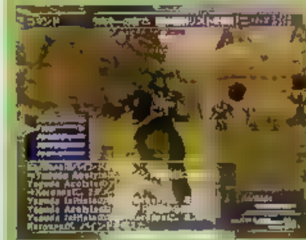
意見としては、右上に紹介したような感じ。どうせ同じタイトルが出るんだったら、性能がいいXboxで[illegible]に"どうせ同じなら、いま持っているPS2で遊べるほうでいい"という考えかたもできる。

移植というよりは、他機種での人気タイトル最新作がXboxで出るといい、っていうのは確かにあるよね。[illegible]とになったら、いやもうそれだけでハードが普及しそう。[illegible]しているからこそ発売される、というのもある。昔の話だが、某大作を発売するにあたってのハードを選ぶとき、300万台普及していることが条件だったと言われている。大作であればあるほど、国内で数十万、数百万本売れなければならない。とりあえず、現状としてXboxの[illegible]出てきてくれてもいいんじゃないか、という意見もあるよな。でも、そんなのばかりではあんまりうれしくないし。

ユーザーがこれだけ移植を望むというのは、現状のオリジナルタイトルで「これは！」とおもしろさを感じられるソフトが少ないのかも？ 逆に言うと、これだけ移[illegible]フトがまだ少ないということなのかも？ いや、今回のTGS発表でこういう意見もなくなるか？

とくに移植希望の多いゲームは……

『FF』や『ドラクエ』、『バイオハザード』など定番ヒットゲームは移植希望が多い。これらのシリーズ最新作が出ればたしかに[illegible]。



⬆PS2の『ファイナルファンタジーXI』は国内初の家庭用MMORPGだ。



⬆[illegible]の供給と[illegible]『バイオハザード』シリーズ。写真はDC版

お便りたくさんありがとー！

熱いお便りをたくさんもらった。ホントにありがとう。

「DVD再生キットを買った。それまであまり稼動していなかったXboxが、スーパーマシンに！　DVD再生キットを同梱して販売してほしい。」
（山形県　ネオン）

PS2にはデフォルトでDVD再生機能があるんだし、Xboxでも最初から欲しい機能だよな。

「ベスト版はまだ早いと思う。安価のソフトがたくさん出たからといって、ハードが売れるとは思えない。ハードが普及したところで、Xboxユーザーへのサービスとして発売するほうが効果的だと思います。」
（兵庫県　かすてら）

たしかに、無意味に安いソフトはちょっとどうかな、という感じ。

「Xboxが300万台達成のためには、『おさかな天国』のような宣伝ソングを作り、ショップで流すといいいんじゃないかと。これしかない！」
（兵庫県　たそがれ軍曹）

これ、いい！　誰か作って。

今月の作戦
まだ持っていない友だちに買わせよう！

みんなにもXboxを普及させるための作戦に参加してもらうことにした。いまこそXboxユーザーの力を合わせるときだ！ってことで、今号の作戦は、"まだ持っていない友だちに買わせよう"だ。これは今号に限らずずっと続けてほしい作戦なのだが、とにかくキミひとりが持っていてもしょうがない。これから Xbox Live も始まることだし、[illegible]ひとりでも多くXboxユーザーを増やそう。

その方法は各自に任せる。成功した暁には、その作戦を具体的に明記して報告してくれ。失敗した場合も教えてくれるとうれしいぞ。Xboxユーザー全員がこの作戦を遂行し成功すれば、一気に50万台！　おおお、なんか夢が現実に近づいてきた気がする!?

熱いおたより、待ってます！

当コーナーでは、みんなからのおたよりを募集しているぞ。

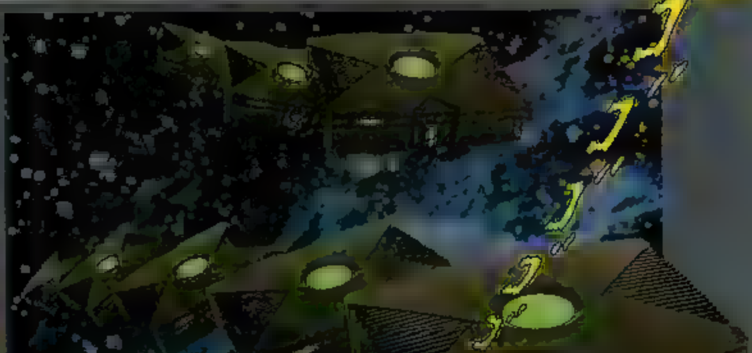
300万台へ向けてのアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか、「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとかどんなネタでもいい。今号では、先日のTGSで発表された数々の新作を見て、Xboxを持っていない友だちはどういう反応を示しているのか、そんなリポートも待っているぞ。

何か思いついたら、どんどん送ってほしい。メールでもハガキでもオーケーだ。なお、本欄中で採用した人の中から抽選で3名に好きなXboxソフトをプレゼント（ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る）。今号はかすてらクン、たそがれ軍曹クン、金がないクンが当選！　おめでとう！

あて先

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで

Eメールアドレス
xbox@ml.enterbrain.co.jp



Xboxが300万台に到達するまで
あと272万5738台
(2002年9月15日現在)

READER'S box 読者投稿コーナー



『鉄騎』は買いましたか？　編集部では「いま乗ってるので！」なんて言って電話に出られない人もちらほら……。てへ。

今月の特等席



大分県　阿南知英
コブンがわんさかと大増殖!?　ごちそうを運んでいる1体1体の表情が何とも芸コマです。質・量ともに特盛りな逸品。

1500

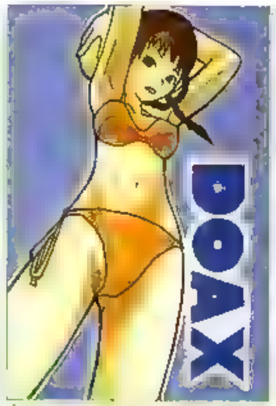
イラストギャラリー ILLUST GALLERY

絵のウマさはもちろんだけど、テーマや着眼点などの"アイデア"が光る作品も同じくらい好印象ですよ！

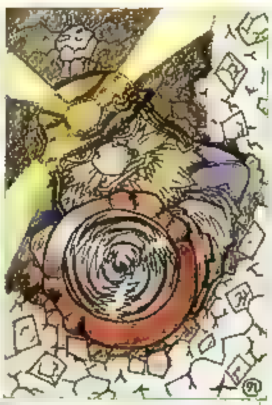
600



青森県　琴似
クリッとした瞳が印象的なかわいらしいイメージのシャンファ。手に持った剣がなんともタクマシイ。



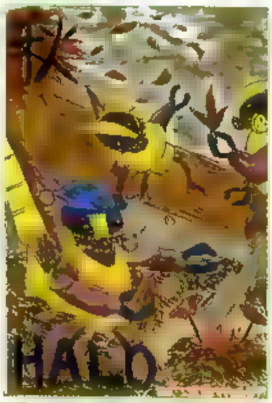
福岡県　HaKaSe
下から見上げる絶妙なアングルの構図とセクスィーなレイファンの表情　。いやがうえにもドキドキー



千葉県　Nao
削岩ドリルで地層を掘り進む『ドリホー』のダンク。仕事をしてるオヤジ顔って、意外にカッコイイ？



東京都　完熟蜜柑
「エンジェリックコンサート」のサフィ。いつもはおとなしいのんびり屋さんも今回は大胆に変身!?



東京都　フラッドの野菜炒め君
♪小さい秋～小さい秋～侵略地でみ～つけた～、というグラントの歌声が聴こえてきそうな作品です。



静岡県　玉砕1号
『真・女神転生』シリーズより、美しくも妖艶な雰囲気の女郎とおどろおどろしい破戒僧のタッグ。



埼玉県　デドアラマニア
ティナちゃんの予想外の行動にレイファンも思わずビックリー の巻。ティナちゃん、ナイス



岐阜県　NGM
同色系でまとめられた淡い色彩が壮麗な世界観をイメージさせる作品。水彩のタッチもいいですね。



京都府　朝倉たつみ
こちらはひさびさに見る(？)服を着たバージョンのあやね。物憂げな表情が大人っぽくていい感じ。



大阪府　ピヨ彦
ちょっとひと休みのダンク。素朴なタッチが、北欧の絵本のような思わぬいい味わいを醸し出してます。

ポイントについて

●[illegible]にはポイント(p)が進呈されます。獲得pは2003年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝　記念トロフィー＋Xbox＋お好みソフト2本】、【2位・記念楯＋ソフト2本】、【3位・記念盾＋ソフト1本】　●さらに、獲得pに応じた全員プレゼントも【5000p達成　特製Tシャツ(Nendo Graphics謹製)】、【10000p達成　ソフト1本】　※優勝者のみ海外版の本体、ソフトも選択可。すべてその時点で購入可能、かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

たとえ王

お題　Xboxを料理名にたとえると？

●どぜう汁。見た目はちょっとグロテスク、食べ(遊び)始めると独特のノドごしに忘れられない味わいがある。食わない人にはとことん嫌われます。
茨城県　モバイルで参上!!Hag

●小籠包。外から見ても中身がどうなっているかわからないため、その味は口コミで広がっていく。　岐阜県　Qujika

●ずばり闇鍋。何が出てくるかわからないが、いいものが出てほしいと願いを込めて……。
熊本県　ヒサモ

●もずく酢。すっぱさ(マイクロソフトの努力の汗)と、ねばり(決してあきらめない)が似ている！　群馬県　タケチヨ

●ゴーヤチャンプル。堅めの食感と独特な味のため、好き嫌いがハッキリしてるから。それに本体自体も苦そうだし。
埼玉県　よっしー

●コーヒー。初めて飲んだときは苦く感じるかもしれないが、次第に深い味わいに魅了されていくから。　東京都　Dr.ひろい

●ラーメン。こだわりの味の店はたくさんあり、それぞれがそこでしか食べられないものばかり。　千葉県　Nao

――今回の最多意見は"闇鍋"でした。次回のお題は「Xboxを乗り物にたとえると？」です！

投稿塾 漫画黒船

今回、募集したキーワードは「極秘」。ビル・○イツネタから家族の実話ネタまで、1ミカル路線で勝負する作品が多かったが、"極"まではいかない、"秘密"程度の小粒な作品が多かったようだぞ。さて、次回のお題は「未来」。ネタは、Xboxに絡んでいても絡んでなくてもおもしろければオーケー…！　さぁ、とびっきりユカイな未来を描いてみてくれッ！



DCの中にはさらにMSXが……なんてね。
東京都　Dr.ひろい

川柳千流

おなじみXboxにまつわる悲喜こもごもを五・七・五のリズムに乗せて読み上げるコーナー。読書の秋、川柳の秋ということでたくさんの作品が届いた中、今回は"男の性(サ・ガ)"をテーマに選んでみました。ホント男ってしょうがない生き物だよなぁ、なんてしみじみ想う秋の空。なんちて。

助手席の　美女にクラクラ　カーチェイス
青森県　木工用ボンド
評●目的なんて、完全に忘れてるね。

乳揺れる　僕の気持ちも　揺れている
千葉県　Nao
評●そうやって大人になっていくのさ。

やっぱりSEGAが好き

セガのXboxでの活躍に期待を込めて、自分なりの想いやエールを！

●アミューズメントヴィジョンが開発中の「スパイクアウト エクストリーム」にすごく期待しています。Xbox Live対応と聞きましたが、オフラインでも多人数で遊べるようにしてほしいです。発表以来、音沙汰ありませんが開発のほうはどのくらいまで進んでいるんでしょうか？　広島県　Imaken

●Xbox版『シェンムーII』のために北米版Xboxを買いました。なぜか国内版より稼働率が高いです。早くXbox版『アウターバーナー』と『アウトラン』の動く姿が見たいですね。
茨城県　モバイルで参上!!Hag


大阪府　匠士改
チームのメンバーが勢ぞろい。あの燃える主題歌をXboxで聞きたい

今度こそ本当に掲示板を開設！

前号で"開設！"なんて告知した掲示板ですが、予定よりも開設が遅れてしまいました。ゴメンなさい。でも、今度は大丈夫！　ちゃんとオープンしました。編集部への要望を書くもよし、Xboxユーザーどうしの情報交換場所にするもよし。皆さんの書き込み待ってます！

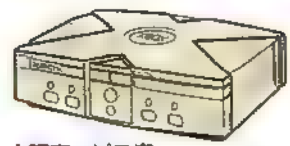


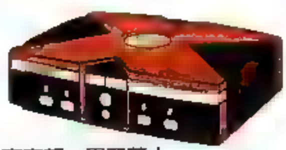
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

Rbox デザイン専門学校

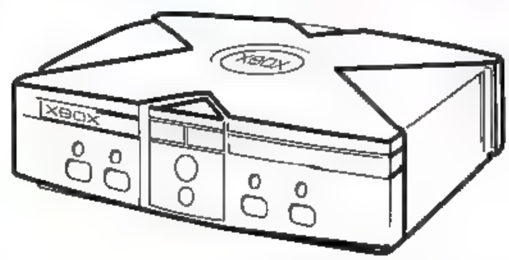
Xboxの新カラーモデルを考えてみよう！その2。


東京都　フラッドの野菜炒め君
Xboxスパイダークロス。クロス部分を利用したフェイスデザインがイカす。


大阪府　ピヨ彦
迷彩。このデザインで『HALO』とかプレイしたらかなり雰囲気出るかも？


東京都　黒羽蔵人
赤と黒。アダルトな色の組み合わせがシブい！　部屋のインテリアに1台？


東京都　Dr.ひろい
シャア専用Xbox。「3倍！」なのはお約束として、赤って人気カラーなのかな？



キレイに塗って応募してね。作品名も忘れずに

編集小箱 今月もこんにちは。前回、ここでちらっと紹介したマイケル。アメリカから編集部に遊びに来たXboxフリークの高校生です。小学校までは横須賀に住んでいた(三月君？)という彼は、英語も日本語もペラペラ。両方の国のゲームが遊べるので、アメリカのゲーマー友だちからうらやましがられているそうです(そりゃそうだよ！)。「日本でしか出てないXboxゲームが見たい」とのことだったので『マジデスファイト』でさっそく対戦！　が、まさかあんなことになるなんて……！　次号につづく？(え)

READERS REVIEW

発売中ゲーム読者レビュー 500 BOX

ここは読者の皆さんによるレビューコーナー。レビュー対象は発売中のXboxタイトルすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます。平均点やプレイ時間のデータも参考にして、購入検討などに役立ててね。

※読者レビュー平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

フライトアカデミー

クロスレビュー平均点　6.5点

教習編は合格ラインが非常にシビアだが、半面、自由教習では自分で天候や行き先を選んで思いどおりに飛行を楽しめる。思っていたより映像が美しくない、オートセーブがわかりにくいなどの欠点もあるが、飛行機を操縦しているという実感はある。集中してやれば満足できる内容。

オールスターベースボール2003

クロスレビュー平均点　6.3点

バッティング時の球種とコース予測、先行入力による送球などクセのあるシステムぞろい。しかしメジャーの雰囲気はバッチリ味わえるし、意外にじっくり遊べる。いい意味で海外作品らしい大味さと、らしからぬ繊細さを兼ね備えた良作。奇妙な実写の観客は某格闘ゲームを思い出した。

叢-MURAKUMO-

クロスレビュー平均点　7.5点

画面表示の情報にわかりにくい部分が多くて残念。フライトスティックにまで対応しているのに、斜め方向の入力に反応しないのもマイナス。機体によって難易度がガラリと変わるゲーム性はおもしろい。リプレイを残せるので、美しい戦闘やクリアータイムを競う遊びかたもできる。

クレイジータクシー3 ハイローラー

クロスレビュー平均点　8.3点

シリーズ最高のボリューム＆爽快感。モード次第でぬるいプレイも可能だし、突き詰めればどこまでも高みを目指せる奥の深さ。それでいて敷居は低く、BGM、操作性、とにかくすべてが気持ちいい。こんなにイカしたゲームはほかにない。シリーズ経験者も未経験者もぜひ！

ファントムクラッシュ

クロスレビュー平均点　8.0点

ジャンルはシューティングだが、良質のアクションゲームとして遊べる内容。アナログスティックによる照準制御が、感覚的かつ軽快な操作を実現。カスタマイズも、微妙な改造の差異が操作性に反映され納得のデキ。あとは緻密に構築された世界観に酔えるか否か、プレイヤー次第。

マジデスファイト

クロスレビュー平均点　4.5点

内容的には本当に何度もマジデスかッ！と叫びたくなる部分がたくさんあります。はっきり言っていまのゲームとしては要素がまったく足りてない。でも何度もプレイしてしまう。人はこれを矛盾という。私がこの作品に感じるエモーションはフリーソフトの良作に感じるそれと同じ。

JSRF ジェットセットラジオフューチャー

クロスレビュー平均点　9.0点

キャラクターから世界観、サウンドに至るまでセンスがイイのひと言。操作性は抜群、即身体が反応。初心者もすぐにノリノリ！　自分が思うに世界最高ゲームの1本。まだやったことのない人、本体を買いたての人はぜひっ！　次回作を期待せずにはいられないはずです。

Project Gotham World Street Racer

クロスレビュー平均点　7.8点

クルマのリアルさは言うまでもなくすばらしい。だが、他機種で出ているレースゲームをやり込んでからこの作品をやると少々操作しづらい。クルマのチューンナップができないため、あとあとツラくなってくる。全体的に画面は暗め。好きな音楽を聴きながらレースが楽しめるのはGOOD。

の決まり

プラス面とマイナス面の両方を考慮しつつ、そのゲームを未プレイの人もわかりやすいレビューを！

①レビューするソフト名
②名前（ペンネーム）
レビュー文章（16文字×8行）
⑤総合評価（1〜10点）

メーカーに願いを 300 BOX

新作&移植希望、個人的な応援など、メーカーやクリエーターへのメッセージはこちら！

マイクロソフトさんへ。Xbox Live費用の支払い方法がクレジットカードだけというのは非常にまずいと思う。郵便局、銀行のほか、口座振替、コンビニ支払い等、さまざまな便利なシステムがあるのだから、それらによる支払いもできるように、できるだけ早く実施してほしい。　広島県　Imaken

パイオニアさんへ。5.1chドルビーヘッドホンシステムに、ヘッドマウント型ディスプレイを合体させてはいかがでしょう。大画面かつ5.1chドルビーサラウンドで、Xboxの魅力も倍増するというもの。まさに"マイルーム"です。

岐阜県　Qujika

セガさんへ。ぜひ『鉄騎』のコントローラーを使って『バーチャロン4』を作ってください。あれで操作するのはおもしろそうです。

埼玉県　ボックス野郎

ナムコさん。『太鼓の達人』をぜひXboxでお願いします。Xbox Liveで曲をダウンロードなど、システム次第では無限大の楽しさが家庭で実現するわけです！　これはPS2だけではもったいないです！　三重県　PP MAX!

目安箱 400 BOX

せっかくXboxにはおもしろいタイトルがあるのに、店頭で体験できるソフトは限られているように思う。そこで任天堂がやっている月刊ニンテンドーのように、その月に発売するようなソフトをひとつにまとめて展示するのはどうでしょうか？

埼玉県　ボックス野郎

Xboxには、新しい体感システムがあればソフトの幅が広がると思います。そこでコントローラーにスピーカーをつけて、そこからも音が出るようにすればいいのではと思います。　千葉県　Nao

Xboxの次世代機には、DVD録画ができる機能をつけてみてはどうでしょうか？　テレビ番組をXbox2（仮）でDVD録画できるならば確実に売れるはずです！　大阪府　ポルコ

夏休みに遊ぶXboxゲームが少なくてさびしかった。冬休みはよろしく！　東京都　我王

編集小箱 きまぐれQ&Aコーナー！　最近たまに届く質問について、この場を借りてお答えするよ。Q．ポイント制が始まるまえに載ったはがき分のポイントはもらえないの？　A．もらえません。前だけ見つめてね。Q　はがきとメール、どっちが採用されやすい？　A　平等だよ。ただ、どちらの場合も住所と本名は絶対に書こう！　プレゼントが当たったのにけっきょく送れなかった人、ときどきいるよ。Q　イラストがぜんぜん載らないのはなぜだ〜？　A．ほかのみんながもっとガンバっているから、か・も。

LETTER オアシス

ここは、みんなの憩いの場。Xboxの話題はもちろん、おもしろネタから驚きの事件まで、お気楽にフリートーク。

●水着のシワまで描き込んである「DOAX」にテクモの開発スタッフの侠気（おとこぎ）をみました。　埼玉県　バルブヘッド
――"水着萌え・研究開発部"なんて部署があったら、ぜひとも就職を希望したいんだけど。

●ヌッッハア！　水着の天使がオレのことを挑発してやがる！　ここまでされて買わなかったら男……いや、漢失格だぜ！　よっしゃあ、キミたちのためにオレもキワどい水着用意して待ってるぜ！　埼玉県　よっしー
――そのキワどい水着が、おひねりを挟んでもらうような極細のパンツでないことを願う！

●友だちの家にみんなでコントローラーを持ち寄って、『HALO』の4人対戦を初めてやった。急に人間じゃないような声が聞こえてきたと思ったら、4人対戦で熱くなりすぎておかしくなった友だちだった。その日、1日中その声が耳から離れなかった。Xboxには人を変える力もあるんだなあ。　宮城県　藤倉 司
――もしやコヴナントの陰謀!?　でも、長時間のゲームプレイはほどほどにね。いやマジで。

●今年の夏は珍しくヒマだったので、昨年行きそびれたサクラ大戦歌謡ショウへ。最前列の席が取れたのでXboxのTシャツを着て観に行きました。楽しげに他機種のゲーム展開を喋る広井王子さんにプレッシャーかけてきました。来年の正月もプレッシャーをかける予定です。　茨城県　モバイルで参上!!Hag
――普及活動ご苦労さま。あとは、責任を持って『N.U.D.E.@』の売上に貢献するべし！

●『DOA X』の記事をみるたびに感じることがあります。それは……マジでみんなカワイイ！　人間よりもかわいい。ということは、そのうちキャラクターに恋心を抱く人も出てくるのでは？　じつは自分もそのひとりだったりして（笑）。　熊本県　ヒサモ
――大丈夫。いま買うつもりの人は、みんな恋してるのさ！　すでにぞっこんLOVEさ！

●『HALO』をやって以来、宇宙に興味が出てきました。毎晩のように星空をながめています。この広い宇宙のどこかに、『HALO』のような惑星があるのだろうか？　もしかしたらオリオン座のところかなあ？　星をながめたあとのXboxプレイは最高でした。　山形県　ネオン
――ロマンチックですなぁ。よし、星にお祈りしよう！　ヤツらが攻めてきませんように……と。これで安心！（ん？）

●ゲーム中、連打するシーンがあったので必死に連打したところ、人差し指から血が出てコントローラーが真っ赤に。このあと弟と「コントローラーどうするんじゃ～」とケンカになってしまいました。　愛媛県　安八
――昔、この国には1秒間に16発の衝撃でスイカを叩き割る男がいた。その名を、高橋……。

●この夏休みは『HALO』漬け。全レベルで全ステージクリアーと、目から血が出るほどテレビにかじりついていました。おかげで宿題が山積みに……。夏休み明けのテストもあるっていうのに、当分はXboxに触ることもできないかな……。　青森県　蒼い蜘蛛
――胸を張れ！『HALO』に挑んだ日々は、きっと、キミの人生で忘れられない思い出となる！……宿題の件とセットで。

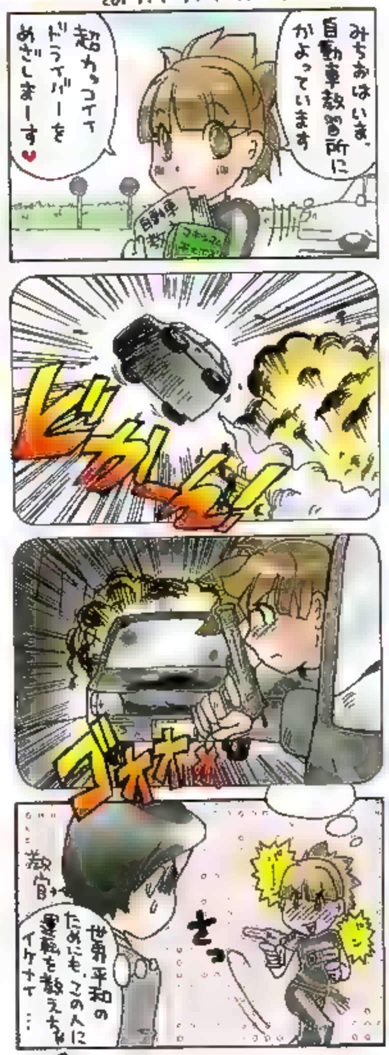
●行ってきました湘南！　行ってきましたXboxビーチ！　行ってきたけどっ!!　男ふたりは、やっぱり寂しかったサ。　東京都　たなっち
――行きは、あんなにハイテンションだったのに……。ふたりの夏の日に乾杯っ！（涙）

●コントローラーのバイブ機能の振動が操作のジャマになると思ってオフにしてみた。ぜんぜんおもしろくなかった。バイブって意外とスゴ～イということに気づいた今日このごろ。　滋賀県　アフロ・レイ
――近すぎて、見えなくなっていたもの。その存在の大きさに、いま、気づいた……♪　お、なんか作詞できそうだな。

●自他ともに認めるゲームフリークの私にXbox購入を決心させた『ファントムクラッシュ』。いまだにその魅力は衰えず、寝食を忘れプレイすること早2ヵ月（延べ100時間以上）。私の体重は7キロ減少し、昼の生活もままならぬ毎日……。ウチはこの先どうなるの（笑）？　兵庫県　けんごっつ
――2ヵ月のゲームプレイだけで7キロ減!?　あ、明日からでも試してみるかな……。

はちみつ♥ガーデン

斎藤かよこ



Rbox ポイントランキング

2002年9月28日現在（総集計まであと6号）

1	Drひろい	東京都	5700p
2	HaKaSe	福岡県	4500p
3	底王改	大阪府	4300p
4	阿南知英	大分県	3900p
5	よっしー	埼玉県	3800p
6	フラッドの野菜炒め君	東京都	3600p
7	タケチヨ	群馬県	3200p
8	元気娘	神奈川県	3100p
9	サファイア	大阪府	3000p
10	Nao	千葉県	2900p
11	イムフィカ	岡山県	2700p
12	五[illegible]号	静岡県	2400p
13	KEN	福島県	2100p
	デンジロウ	東京都	2100p
15	ハエと[illegible]	埼玉県	1900p
	モバイルで参上!!Hag	茨城県	1900p
17	朝倉たつみ	京都府	1800p
	蒼い蜘蛛	青森県	1800p
19	ヘロドトス	神奈川県	700p
20	ヒサモ	熊本県	1600p

おたより待ってます

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は、はがれないようにご注意を。
②投稿には　住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号・欲しいXboxソフト（未発売のものは不可）を忘れずに記入してください。
メールで投稿される方も忘れずに！
③封書でのまとめ投稿も可です。その際は各はがき（厚紙）の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。

12月号の締切は10月10日（木）必着です

あて先

はがき、封書でのおたより

〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

eメールでのおたより（文字投稿のみ）

xbox@ml.enterbrain.co.jp

編集小箱 担当枠が縮小されました。大人の判断だと思います。ファッキン！オトナ（今年34歳）では近況です。駅構内でおばちゃん（中尾彬似）とおばちゃん（黒沢年男似）が（周囲に「私たち、迷ってます！」をアピールする音量で）相談してらしたので、私は事情を聞き、"料金はかさむけど、いちばんわかりやすいルート"を教えました。しかし、それに気づいたおばちゃんたちは、キッとにらみ「アタイたちは、そんなにおバカじゃないわさ」のような面持ちで去っていきました。やるせないです。（AD山本）

大島流 極上 ゲームレシピ

その3　ブリブリって何？

(株)アートゥーン 取締役/ディレクター
大島直人
某個人サイトでブリンクスのイラストを描いてくれているページを見つけた。こういうのって凄くうれしいんですよね。しかし、私より絵がうまい。がんばらないと……。

先月はいろいろと忙しく絵を描くヒマがなかった。というのも、『ブリンクス』のUS版リリースが迫っていたのだ。そしていまは、東京ゲームショウ(以下TGS)に向けて展示バージョンを制作中!! この記事が載るころにはTGSも終わり、ゲーム雑誌はTGS速報、花盛りでしょうか？ Xboxといえばビーチバレーが凄くよいけど、『ブリンクス』はどうでしたか？ 遊んでもらえましたか？ タイムコントロールは使えたかな？ いままでも"時間"をテーマにしたゲームはいろいろとあったけど、リアルタイムにここまでタイムをコントロールするゲームはなかったと思うんだ。TGSではお見せできなかった後半面ではタイムコントロールを使用しないとクリアーできなくなってくるので、楽しみに！ また、時間を止めたり、進めたり、巻き戻したりしていくと、想像を超えた時間の流れを経験できるよ。いろいろと試してみて！ 理解してくるとおもしろいよ！

というわけで今回のゲームレシピは、最後までブリブリで貫きます。ブリブリはもちろんブリンクスのことだけど、顔がネコにそっくり。しかし、ネコではなく"時の妖精"なのだ!! ミッキーマウスは？ ムーミンは？ 彼らもネズミとカバではなく妖精でした。皆、夢の住人なんですね。カートゥーンキャラクターの多くは皆、妖精だったりするのですが、それは現実と夢を行き来できる存在として、「あなたのスグ横にいるかもしれない」と思わせてくれるからだと思います。ちなみにブリンクスは、スコットランド・ノルウェー民話に登場する"ケイト・シー"です。『長靴をはいた猫』で童話にも取り上げられている妖精をモチーフに作っています。



イラスト：大島直人

大島さんへのファンレター、このコラムのご感想などをお待ちしています。105ページのあて先「ゲームレシピ」係まで、どうぞ。

「クラウドって大バカ野郎!!」なんちゃって

Les infos chaudes du Xbox
フランス発Xbox事情

No8
text GREG

RPGといえば『ファイナルファンタジー』。『ファイナルファンタジー』といえば外国でいちばん有名なのは『VII』。で、『VII』といえば主人公のクラウド。イギリスのゲームプロデューサーのCarter兄弟に「日本のRPGはどうですか？」って聞いたら、「クラウドは大バカ野郎!!」だって。なぜなら、彼らがいまXboxで作っている超大作『Project Ego』は『ファイナルファンタジー』とは正反対のRPGなんです。

ピーター・モリニューのスタジオ、ライオンヘッドの力を借りて、ふたりの兄弟が作り上げた新しいRPGは、なんと"自由自在"そのものなのです。プレイヤーは"アルビオン"というファンタジー世界のひとりの人間になって、目的など気にせずに、ずーっと好きにしていい。もちろん冒険やクエストはたっぷりありますが、ふつうのゲームと違って、イベントは"あることをしたから"発生するのではなくて、"あれとこれをしたから"発生率が上がる。たとえば、ゲームの始まりにある森を通ると商人が山賊にいじめられているイベントに遭遇したりしますが、それはプレイヤーが通ったせいで発生したのではなくて、お互いに人工知能を持っている商人と山賊が同じ場所で偶然会って、イベントが発生したのです。で、それを見て、商人を助けるか商人を斬って持ち物を奪うか、それはプレイヤー次第なんです。商人を斬ると泥棒としての名声が上がるけれど、隣りの町で殺した商人の家族と会ったとき、子供に「どうして父ちゃんの服を着てるのぉ？」と聞かれて、プレイヤーは責任感を感じたりしてしまう。自由度の高さがポイントなんです。プレイヤーのやれることが多くて、たとえばある人を傷つけると、ずっと顔に傷跡が残っているとか、ハードディスク内蔵のXboxでしかできないフィーチャーがつぎつぎと登場します。開発したCarter兄弟のDeneさんは、その目的をみずから説明してくれました。「NPC（ノン・プレイヤー・キャラクター）だからどうでもいいってゲームではなくて、プレイヤーはこの世界のひとりとして、NPCを本物の人間のように利用したり、心配したりできる。そういう感じを出すには長いセリフはいらない。先ほど殺した人の娘の悲しい目だけで、十分責任感が感じられるはずです。今回のゲームで冒険をするのは、アイテムを集まるためじゃなく、自分のため、まわりの人たちのためなんだ。日本のRPGのようにNPCが「はい、カギです」とか「城に行ってください」とか言うんじゃなくて、ひとりの人間として、主人公と共存しているんだ。だから、プレイヤーを好きにさせないようにわがままばっかり言ってるクラウドは大バカ野郎だ」と。これを読んで「トレビアン！」って思っているあなたも、クラウドはバカだと思っているんでしょうか？ やっぱりイングリッシュ・ユーモアって難しいね。ま、とにかく、早く『Project Ego』がやってみたぁい！



⬆ひとりのヒーローの人生を体験できる「Project Ego」。海外Xboxで発売予定。



GREG
(Gregoire Heliot)

「デッド・トゥ・ライツ」にハマってから、つぎつぎとアメリカンゲームばかりやっているフランスのゲームクリエイター。

Xboxゲームの気になる「あの要素」の誕生秘話を徹底検証

X計画

究極のファーを目指して
～『ねずみくす』のふさふさ感はいかにして出来たのか～



ねずみありきで始まったプロジェクト

"Xboxらしさ"を求め大胆な方向転換を

メディアビジョン開発のXbox第[illegible]弾ソフト『ねずみくす』の企画は[illegible]ずネズミありきだった[illegible]。開発初期段階では[illegible]グラフィック[illegible]トゥーンシェード[illegible]による表現[illegible]来のリア[illegible]な処理による表現[illegible]の[illegible]当たる方[illegible]って[illegible]分が逆に[illegible]て見え[illegible]を追い求め[illegible]「Xbox[illegible]見方[illegible]」と[illegible](MS)社の要請[illegible]

[illegible]っていたトゥーンシェーダーによる表現を断念した。

折しも当時は、Symposium on Interactive 3D Graphics社が"リアルタイムファーの技術を発表した直後だった。この技術をネズミに適応させ、いままでのゲーム機にないリアルタイムでの毛の表現を用いることはできないものか――そんなMSからの提案を承認した[illegible]メディアビジョン制作課長◎氏は開発スタッフにリアルタイムファー技術の[illegible]する。

強力なスタッフの加入が進むべき道を指し示した

[illegible]MS[illegible]

[illegible]なファーを開発するためには[illegible]

しかたなし」との苦渋の判断を下した。

いちばん最初にネズミの体に毛を生やしたときは[illegible]トコロテン状に押し出された粘土を毛に見立てた"床屋さんごっこ用人形"を彷彿とさせる[illegible]剛毛っぷりだった。その後、たび重なる苦難を乗り越え[illegible]かつての剛毛はかたい[illegible]シャンプーで洗ったかのような美しくしなやかな細毛になり、量も着実に[illegible]

陽の光を浴びた少女がふさふさに魂を吹き込んだ

[illegible]の毛がモ[illegible]で[illegible]しのすき[illegible]度は[illegible]だけ[illegible]なもの



[illegible]という[illegible]なのだから[illegible]開発を進めたという。

[illegible]というもっともな疑問が出始めた。この打開策のヒントは、別の開発チームのスタッフのブースに貼られた1枚のグラビアアイドルの切抜き写真にあった。その写真は逆光に透かされ[illegible]毛がとても印象深く見えた。

これだ、と思った。

MS製作技術(現Game Technology)とATGの協力もあって、毛の[illegible]光を透過したときの表現を[illegible]ことに成功した。その後さらなる開発を進め[illegible]の頂点[illegible]に毛の[illegible]調整できる[illegible]なおかつ毛の[illegible]を制御[illegible]までに表現力が向上した。[illegible]『ねずみくす』は極上のふさふさを手に入れたのだ。

[illegible]丸氏が飼っていたハムスター[illegible]は、メディアビジョン[illegible]に[illegible]今日も元気にふさふさしている。

用・語・解・説

[トゥーンシェード]
『ジェットセットラジオフューチャー』などで採用されている、アニメーション的質感の3Dテクスチャーマッピング手法。

[リアルタイムファー]
レンダリングの際にラップされたテクスチャとレイヤーを持つシェルを効果的に組み合わせることで、ファー(毛)を少ないメモリで高解像度かつインタラクティブにレンダリングする技術。シルエットを繊細に表現できるほか、毛の色、長さ、動く方向などを自由に設定できる。

調査◆ネタ募集◆告知

このコーナーで取り上げてほしい「ドラマが秘められていそうなXboxゲーム」を募集します。官製はがきに、住所・氏名・年齢、なぜそれを知りたいのか、を明記のうえ、105ページのあて先「X計画係」までお送りください。

Xboxの前身ハード(?)、MSXについて語らうコーナー

Xの系譜

スペースは狭くなったぶん密度たっぷりのMSX情報をお送りしますよ。え、次回?さーて、あるかなぁ……。

TOPICS 夏が来れば思い出す「Mマガ」の最期

2002年の夏が何ごともなく過ぎたときにハタと気がつきました。そう、今年の夏は、国内初のMSX専門誌『MSXマガジン』(アスキー)の休刊10周年だったんです。初期MSXユーザーの貴重な情報源であるとともに、ユーザーの精神的支柱でもあったこの雑誌は、1988年ごろの大幅な誌面刷新によって徐々に求心力を失っ(以下略)。



⬆後期は本誌レビュアーの戸塚伎一もスタッフに名を連ねていた。

昔のこどものあそび…… 特選MSXゲームソフト



ビジュアルデモによってゲームのストーリー性やキャラクター性が強調される反面、アニメーション的世界観の浸食が進むことでテレビゲーム独特の世界観が…。なーんてことを一生懸命考えていたのは、80'sのスイート・メモリー。いまとなってはアニメとゲームの融合は珍しくないどころかむしろ当たり前もいいとこなわけですが、これというのも、スクウェアや日本テレネットといったパソコンゲームメーカーの尽力があったからこそのこと。当時のPCユーザーは、ゲームの近代化の最先端にいたわけです。もちろん、当時のMSXユーザーはそんなこととは無関係なままゲームライフをエンジョイしていました。他機種版でもリリースされている同タイトルのものをプレイしていてもゲーム内容まで同じということはまずありませんでした。この『夢幻戦士ヴァリス』も例にもれず、広告で大々的にうたわれていた、ステージ間のビジュアルデモが皆無。ただただ、マップの広さだけが印象的でした。



⬅セーラー服で戦うのは1面だけ。理由は不明。



MSXトハ! 1983年にマイクロソフトとアスキーが共同開発・提唱した、8ビットパソコン統一規格。名称の由来は"MicroSoft-X(無限の可能性をあらわす意)"説が有力。のちにいくつかの上位互換規格が発表され、対応ハードは全世界で累計400万台以上出荷された。

CBAS中央管理局 特別分隊月報

デバッカー必携アイテム『デラックスパック』発売！
RTSが苦手なアナタへ。「RTS必勝講座：初級編」
悪魔と仲良くなろう！「ナビ活用術：STEP01」
今月は新宿にスポットを当てました！「ナインノマチ」

C.B.A.S.
Central Bureau of Administrative Services

真・女神転生 NINE

開発状況：90%
http://www.atlus.co.jp

キャラクターデザイン／梅津泰臣

Vol.00

隊員M ぶん……ちょ～！
分隊長 文鳥？ 分隊長だ 廊下を走らない！ 入るときにはドアをノック！
隊員M ふぇ～？ ワンルームだもん、廊下もドアもないじゃない……。
分隊長 何か言ったか？
隊員M いえ！ 分隊長、月報の第1号ができたでございます！
分隊長 ほう、ようやくできたか。優秀な人材の揃う我がC.B.A.S.の中になぜかおまえのようなオチこぼれが入局してきて、しかもこのワタシの統べる分室へ配属されてきたときにはどうしようかと思ったのだが、その隊員に勉強の意味も兼ねて"月報"を作らせる。う～ん、我ながらナイスアイディーア!! M隊員もきっちり勉強してくれて……今号では、何が注目記事なんだ？
隊員M 豚まん、オイシソウ……。
分隊長 ……再提出～!!
隊員M ぶ、……豚まん……。



デバッカーへのステップアップ

デバッカーとして、さらなるステップアップを望むアナタに朗報！ 今年の11月に「真・女神転生 NINE」のスタンドアローン版が発売されますが、通常版のほかにデラックスパックというものがご用意されております。設定資料の入ったC.B.A.S.特製バインダーやIDカード、キーホルダー式ウオッチ、マリアのフィギュアなどを同梱。価格は12,800円！ 気になる人はお店で予約可能か聞いてみよう!!


➡デバッカーと名乗るなら、ぜひ揃えておきたいアイテム。マリアの存在も気になるところ。
マリア

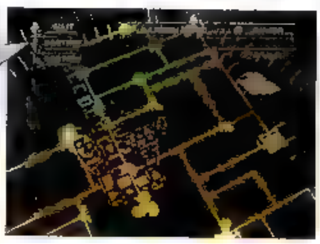
RTS必勝講座 初級編

RTSは"リアルタイム・ストラテジー"の略。要は「リアルタイムに策略を練っていかなければならない」ということ。フィールドに自エリア（グリーン）と敵エリア（オレンジ）があり、そのエリアを奪い合っていく。エリアをひとつずつ潰していかなくても、中枢エリアを破壊すれば勝利できる。


⬅パーティーのステータスを表示中。

迅速かつ的確に判断を下せ!

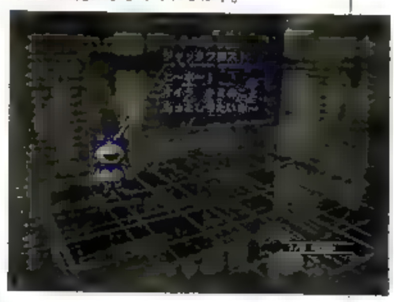
少ないダメージで勝利してこそ、優秀なデバッカーといえる。モニタ左上のパーティーの状態をつねにチェックし、戦況を把握しておく必要がある。

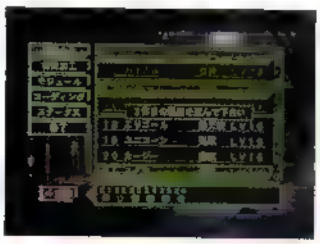

➡グリーンとオレンジのラインが美しいRTSフィールド。数階分の層になっていることもあり、昇降機を使って行き来して戦う場合も。モニタ左下にあるのが、敵の中枢エリアだ。

ナビ活用術 STEP01

イデアスペースでは"ナビ"と呼ばれる悪魔たちと行動をともにします。デバッカーは彼らを"仲魔（仲間の悪魔）"にし、戦っていくことになります。優れたデバッカーになるには、悪魔たちの心をつかみ、彼らの持つ能力を借りなければなりません。どうしたら悪魔と仲良くなれるか、ここでお教えしていきましょう。

⬇相手の気持ちを理解し、誠意を見せればきっと仲魔になってくれるはず。

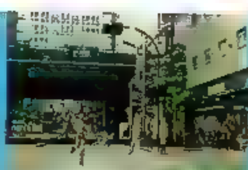




合体でアクマを強化

⬅仲魔を合体させてより強い悪魔を造ったりアイテムに変化させたりできます。仲魔を知ることで、強い戦力を得ることになるでしょう。

ナインノマチ 相性の合わない街 >> 新宿



新宿アルタのそばにある鳥料理さんがおいしいです。中村屋かそこか、というくらい、古くからあるところです。看板は出ていますが、くもりガラスの扉なので中がさっぱりわかりません。店構えも古～い感じです。そこのささみ刺しは涙ものです。水炊きは幸せものです。名前？はちょっと教えられません。

⬇盗難に遭うこと2回、すなわち新宿警察署にお世話になること2回。東口の派出所はなれたもんです。気をつけて

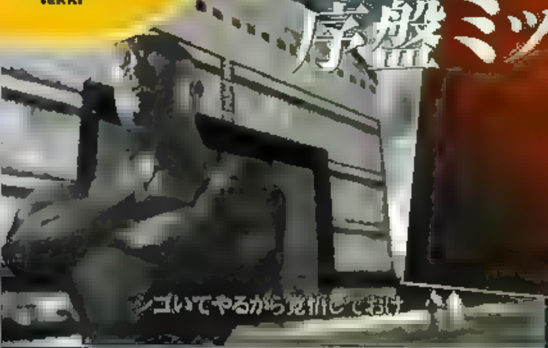


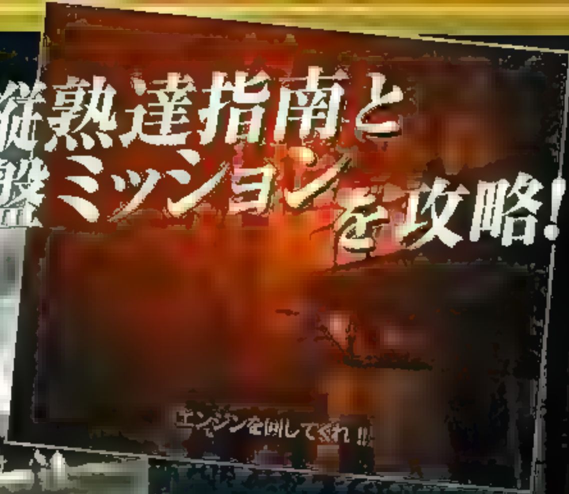
広報田部井のつぶやき



余談ですが"アルトビジョン"って「真I」にも登場してるんです。覚えてましたか？

操縦熟達指南と序盤ミッションを攻略!







ついに自宅へと配備された『鉄騎』。だが、一筋縄ではいかないVTの操縦に手を焼いているルーキー・パイロットは多いだろう。そこで、VT乗りこなし術、そして各機体の詳細データを披露。さらにキャンペーンモードのミッション00〜05までを、詳細マップをもとに徹底攻略していこう。

ACTION			
タイトル	テッキ		
発売元	カプコン		未定
発売日	発売中(9月12日)	価格	19800円(税別)
開発	カプコン	スタッフ	プロデューサー:稲船敬二 ディレクター:...
セーブ	セーブデータ28ブロック		
その他	専用コントローラー同梱版のみ販売		

VTを乗りこなせ! 操縦・戦闘編

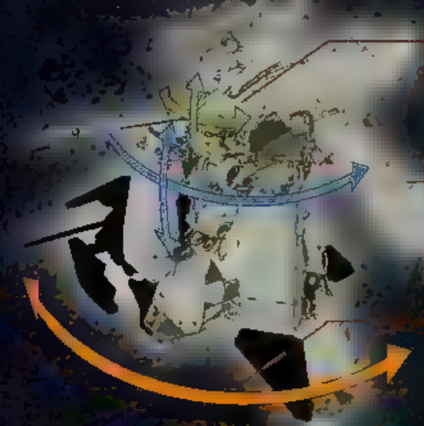
VTを手足のように扱うためのポイント

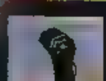
戦場へと出てみたものの、戦果を挙げられないままにVTを失い、さらには左遷されてしまっている人も多いかと思う。それを克服するためには、VTの操縦に熟達すること、そしてVTでの戦いかたを覚えることが重要だ。ここでは、VTを自在に操るためのポイントを、操縦に慣れていく過程を追いつつ解説していく。ただし、知識はあくまでも知識。学んだことを体に覚え込ませるべく、フリーミッションモードを使って訓練に励もう。

1 機体がどのような状況かを把握する

ルーキー・パイロットが陥りがちなのが、VTの状態を把握できなくなり、混乱してしまうことだ。これは、VT操縦の複雑さもあるが、コクピット内からVTの状況や動作を客観的に確認できないためともいえる。

そんな場合は、VTの動きを人間の動きに当てはめ、首、腕、体の向きを頭の中に思い描くといい。現在VTが、どのような体勢をしているかをつねに把握しておけば、無用な混乱は避けられるというわけだ。





メインモニターの視界を変更する首の動き。混乱したら即時センターに戻そう。



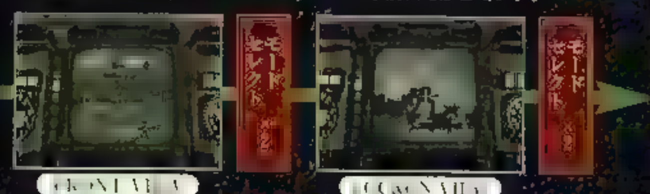
武器の方向を動かす操作。レチクル(照準)と連動して、腕や腰の向きが変わる。



体の向きを左右に変更する操作。その場での旋回には時間がかかる点に注意。

2 サブモニターを存分に活用する

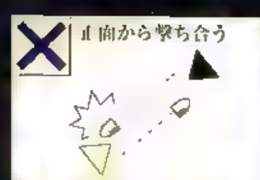
メインモニターの視界が限られる分だけ、サブモニターの重要度は高い。本誌がとくに推奨するのが、フロントビューとロックオンビューを状況ごとに切り替えるスタイルだ。ふだんはフロントビューで前方の状況を監視し、敵ロックオン後はロックオンビューで、攻撃の着弾や敵からの攻撃タイミングを把握する。バック/スカイビューは慣れてからでいい。



3 VT特有の基本戦術を理解する

敵をロックオンして撃つ——。これは、VT戦のみならず戦闘の基本ではある。しかし、バカ正直に敵を狙って行動するだけでは、敵から反撃を受け、自機の損害も免れない。

そこで活用すべきなのは、VTの高い機動力。下の図のように、敵をロックオンしたら弧を描くように接近。敵からの攻撃をかわしつつ、有効射程内に入った時点で即時攻撃を行う。すなわち、VT戦のセオリーは"止まらずに撃つ"というわけだ。



●立ち止まって撃ち合うなどは愚の骨頂だ。



●状況に合わせて戦法を切り替えるのも◎。

VTを乗りこなせ！
データ編1

第一世代VTの性能差を理解する

自軍はもちろん、敵のVTの性能を知ることは重要だ。敵対する場合はもちろん、ろ獲して搭乗する機会がある。同じ第一世代でありながら、VTの性能（機動性、搭載兵装）は、個々によって大きく異なる。さらにミッションによっては、搭乗するVTを変えることで楽に進める場合もあるのだ。

●重量オーバーに注意！



搭載量を超えた兵装を装備すると、加速力・最高速度が鈍り、転倒しやすくなる。基本的には制限内におさめよう。

ディサイダー
第一世代　中量　3000pts.

機体耐久値	2100	バランサー	B
追加燃料タンク	2	トルクパワー	B
兵装搭載量	14 (16)	旋回性能	C
最高速度	106.64	最大積載燃料	18000

汎用型をうたうだけに、機動力、搭載兵装ともにバランスの取れた機体。主兵装の315-sbは、射程（1750）、攻撃力（400）ともに申し分なく、機関砲との併用でどんな局面にも対応できる。副兵装の煙幕投射機は、乱戦時に効力を発揮してくれるだろう。

ファルシオン
第一世代　軽量　2500pts.

機体耐久値	1600	バランサー	D
追加燃料タンク	1	トルクパワー	C
兵装搭載量	10 (12)	旋回性能	B
最高速度	112.91	最大積載燃料	11500

軽量型であるため機動力（とくに旋回能力）に優れるが、反面耐久値には不安が残る。主兵装も同様で、速射性には優れるが攻撃力に欠けるものばかり。機動力で敵をかき回し、できるだけ敵の攻撃を食らわないような戦術が必要となるだろう。玄人向け。

ビッツ
第一世代　軽量　2000pts.

機体耐久値	1600	バランサー	S
追加燃料タンク	2	トルクパワー	B
兵装搭載量	10 (12)	旋回性能	C
最高速度	94.09	最大積載燃料	17500

ファルシオンと同じ軽量型でありながら無反動砲（4-rec、77-rec）を搭載できるなど火力面での充実がはかられ、かつ機動力（とくにバランサー性能）もなかなかのもの。ただし、モニターがモノクロで視認性が最悪だという、唯一にして最大の欠点が……

ボルテクス
第一世代　中量　1500pts.

機体耐久値	2000	バランサー	D
追加燃料タンク	1	トルクパワー	B
兵装搭載量	14 (16)	旋回性能	D
最高速度	83.64	最大積載燃料	11000

支援タイプのVTだけに、ほかの機体とは系統の異なる兵装が搭載可能。とくに榴弾砲はその射程の長さから、ロケットランチャーは火力の高さから、ほかの兵装とは一線を画する。しかし、機動力の低さと活動時間の短さには、多少の不安を覚える。

スカーフェイス
第一世代　中量　3500pts.

機体耐久値	2800	バランサー	C
追加燃料タンク	2	トルクパワー	B
兵装搭載量	15 (17)	旋回性能	C
最高速度	100.37	最大積載燃料	17500

海市島側の主力機だけありバランス型だが、ディサイダーと比べるとやや攻撃側に偏重している印象。特筆すべきは驚異の長射程（2000）を持つ320-sr。攻撃力も高く（500）、使いかた次第では、ほかを寄せつけない。無反動砲は、弾速の遅さが痛すぎる。

VTを乗りこなせ！
データ編2

兵装ごとの特性を知る

ある意味VTの性能以上に重要なのが、兵装ごとの特性を覚えることだ。射程や攻撃力など、それぞれの兵装のスペックを覚えることは当然だが、系統ごとでの攻撃方法を知らないと、敵にヒットさせることもままならない。余談に近いが、高威力の兵装を連続して当てるほど、敵を転倒させやすいことも覚えておきたい。

ターゲットレチクルを見て有効射程距離を確認!!

サブウェポンレチクル



メインウェポンレチクル

主・副兵装の有効射程は、ロックオンしたターゲットレチクルで確認可能。三角形がひとつに重なり赤くなった状態が、有効射程内であることを示す。余裕があれば距離もチェック。

ライフル砲/滑空砲（火砲系）

第一世代VTの主力兵装といえるのが、ライフル砲や滑空砲などの火砲。長射程を活かして敵を狙い撃つのが主な用法だが、基本的には単発であるため、敵の動きが止まる瞬間を狙い打つようにするといい。アサルトライフルなど連射の効くものは、2・3発ずつ点射をするとより効果的だ。

機関砲系

1発ごとの威力こそ低いものの、連射性能と弾速の速さが特徴。敵への追従性が高いので、射程に入り次第撃ちまくるのがいいだろう。自機の動きを止めないように。敵との距離が500メートル程度で役立つ。

ロケット砲系

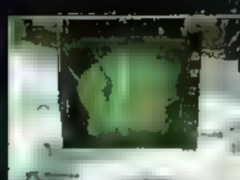
一度に数発を撃ち出すので、高い破壊力が期待できる。反面、有効射程の狭さや弾がバラけて飛んで行くことから、使い勝手は劣る。携行弾数も少ないので、ムダ撃ちは厳禁。

近接戦闘系

プラズマトーチに代表される近接戦闘兵装は、ほかと使い勝手を大きく違える。命中時に敵を転倒させられる利点はあるものの、選択時に主兵装は使えず、狙いもつけづらい。1対1の局面で使う程度にとどめよう。転ばせたあとは、主兵装でトドメを。

榴弾砲系

長射程を持つ反面、着弾までに時間がかかる曲射弾道を持つ榴弾砲系。この兵装では、戦術マップを頼りに、目標をロックオンしていない場合での射撃が可能。戦車など集団でいる敵に有効な打撃を与えられる。また、着弾時にダメージを与えられる範囲は、80メートルとなっている。



●マルチモニター上の着弾予測地点を動かして狙いをきめよう

ONE POINT 難易度による違い



ミッション攻略

ここからは、ミッションを成功へと導く攻略を進める。使用機体はディサイダー、難易度はノーマルとする。

セオリールート：作戦成功を最優先にしたルート。通常はこちらを。

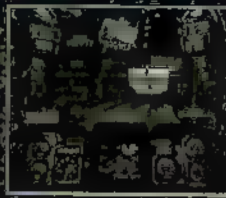
攻略ルート：より戦功をたてるためのルート。当然難度は増す。

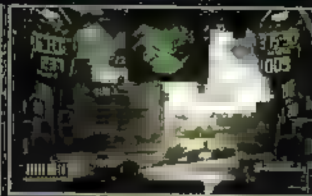
MISSION 00 教導師団壊滅

戦場	教導師団駐屯地
作戦目的	敵VTの破壊
作戦行動時間	約20分
友軍VT	－

ビッツに目標をしぼる

敵軍の標準役は2機のビッツ。両機を撃破すればミッションクリアーになる。敵の戦力は手薄なので、ビッツを発見次第、ロックオンして連射する。こうした作戦で問題ない。あくまでこのミッションの課題は、パイロット諸氏が基本に慣れること。自由に歩く、（マルチモニターで）索敵する、（ロックオンから）狙い撃つ。まずマスターすべきは以上3点だ。


↑最初のビッツは出撃地点すぐ正面にいるので、その場から連射！ 照準をあわせる練習台だ。


↑2機目は出撃地点から左斜め前方に歩いていけば見つかる。途中、歩行の邪魔になる建造物は火器で壊そう。

MISSION 01 海市島上陸作戦

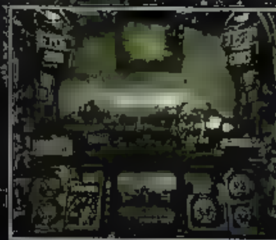
戦場	沙萬海岸
作戦目的	敵戦力の70パーセントを殲滅
作戦行動時間	約15分
友軍VT	5機

推奨兵装
彼我の戦力差が歴然なので、兵装に凝る必要性はさほどない。より早く、より高い戦果を挙げたい人には315-drがオススメ。


兵力分布

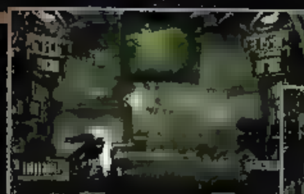
僚機と共闘せよ

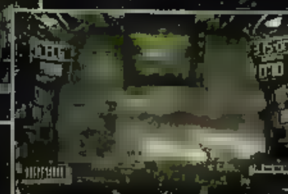
多数の友軍VT（僚機）と攻めいるため、プレイヤー機の負担は少なく済む。僚機と歩調をあわせていけば、より楽に戦えるだろう。作戦の目的は、敵戦力70パーセントの殲滅。敵戦力の比率の多くは、ビッツ2機、支援機動砲ジラフ2機からなる混成小隊3個が占めているので、ここを中心に叩くと効果的だ。手早くミッションをクリアーできる。


↑小隊3個を僚機にまかせ、プレイヤーは小物の掃射に励んでもクリアー可能。とにかく敵の戦力70パーセントを満たせばいい。

pointA 戦線中央を突破

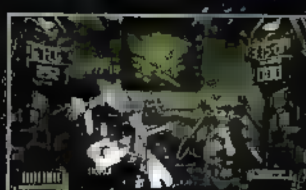
敵軍はそこそこの数こそあれど、純粋に戦力としてみると軽微な内容。ここは大胆に、最初の小隊を撃破すべく、戦線中央へ突き進んでしまってかまわない。多くの僚機たちもここを目指して進攻するので、苦労することはないだろう。対ビッツ、対ジラフはともに、自機の射程に入り次第、ロックオンから315-sbや315-drを撃ち込めばいい。

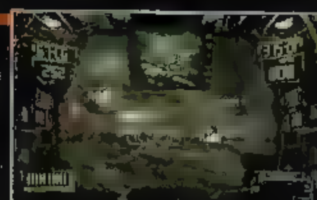

↑混成小隊と交戦中のシーン。ビッツとジラフ、どこから狙うかは、射程と、敵の狙いを見て決めるといい。


↓中央に進む途中、戦車や砲台はなるべく撃破したい。

pointB 続いて後衛を襲う

最初の小隊を撃退すれば、中央の道が拓ける。つぎはここを突っきって、続く小隊の撃破に向かう。当地点でもまた、数機の僚機といっしょに戦えるので、そう苦労はしないはず。このあとはラストの小隊を狙いにいくもよし、近くで戦車など小物の掃射に努めるもよし。だ。余裕のある／ないで、各自選択を。


↑しばしば交戦中、前方を僚機がさえぎることもある。誤射には要注意だ。


↑ジラフは、ロックオンから主兵装（315-sbや190-MG）1発で倒せることを覚えておこう。耐久力が低いうえ、弾の回避もまずしない。

要注意敵機

Vitzh ビッツ

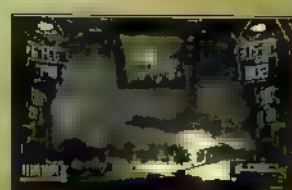


互いの距離が1000メートル以上あれば、たとえビッツから被弾してもダメージは受けない。この点を活かして、戦場では"相手の射程外であって自機の射程内"といった距離から攻撃していくといい。1対1の勝負なら、そう恐くはない。

射程いっぱいから狙撃せよ！

目指せエースパイロット！ ビッツ6機を撃破できるか？

戦場においてより高い戦果を挙げるには、ダメージを受けない（ノーミスならボーナス有り）なるべく数多くの敵を撃破する（少しでもポイントを稼ぐ）、以上の徹底が基本だ。当ミッションを例にとれば、目標はノーミスでジラフ4機、ビッツ5機以上を撃破といったところか。移動中はなるべく戦車なども壊したい。


↑[illegible]僚機に戦果を奪われぬよう

MISSION 02 海岸堡構築

戦場	海岸周辺
作戦目的	支援型VT撃破
作戦行動時間	約20分
友軍VT	2機

推奨兵装

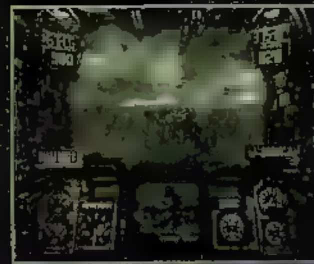
315 drを装備しておくといい。連弾の両方がボルテクスに当たれば、即座に転倒させられる。予備タンクはひとつあれば十分

兵力分布

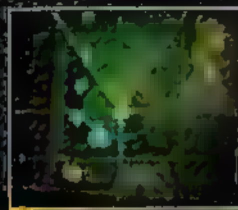


狙う[illegible]のボルテクス

我が軍のVT搬送車を撃破すべく、敵軍が周囲に散らばる。こうした危機的状況から、ミッションは幕をあける。作戦の目的は、敵の"支援型VT"ことボルテクス3機の撃破だ。狗機の部隊は、出撃地点右手、丘の上にいるので、裏手の坂道を登って撃墜に向かうことになる。全般を通して注意すべきは、ボルテクスの榴弾砲。地上に弾を降らして、一定範囲にわたって攻撃するため、始めは被弾しても気づきにくい。右の"！榴弾砲に注意"の欄を参考にして、戦っていくこと。着弾まで時間のかかる攻撃なので、落下点さえわかれば弾の回避はたやすい。なお、このミッションに限っては、搬送車すべてが壊されると、その時点でゲームオーバーになってしまう。特別に急ぐ必要性はないものの、念のため覚えておいてほしい。



↑丘の上の敵VTは出撃地点近くから見上げることで確認できても、攻撃はしづらい。とりあえずは無視して

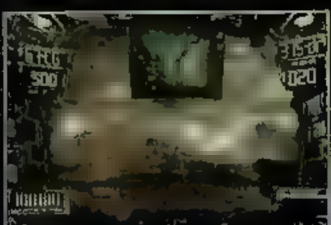


！榴弾砲に注意

←榴弾砲の落下点はマルチモニターで予測できる。赤い●の出たところが目印だ(この場合、自機の右前方)。

pointA ビッツを倒して丘の入り口まで侵攻

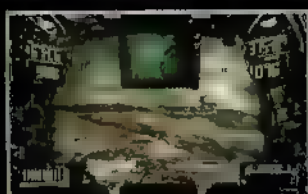
丘の裏手に回るまで、行く手をはばむ敵VTは、2機のビッツ。配置の関係上、単体ごとで相手にできるため、苦戦することはまずない。ただし、くれぐれも崖の付近では戦わないこと。たとえば誤ってA地点のビッツと崖の付近で戦ってしまうと、丘の上のボルテクスからも榴弾砲で狙われることになるため、余計なダメージを受けかねない。



←途中、「搬送車の被害云々」なる無線も入るが、気にしなくていい。搬送車5台の内、1台が壊されたにすぎない。

pointB 登高しつつ敵VTと交戦する

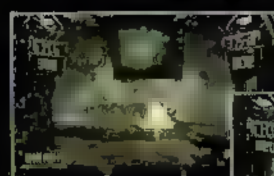
裏手の坂道まで進めば、あとはここを登ってボルテクス3機の撃墜へ……向かってしまっては、"飛んで火にいる何とやら"。丘の上にはビッツとボルテクス、合計5機もの敵VTがいるので、あとさき考えずに登ると、格好の餌食になってしまう。坂道を登りつつ、近くの敵から順序よく始末していくべきだ。なお、交戦中は右方向へ動きすぎないよう、注意。坂道と、平地の段差から落ちる危険がある。



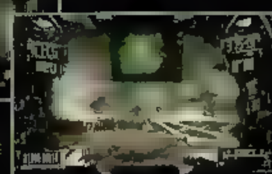
←ここに到達するまでの時間次第で、相手部隊はビッツとボルテクスやら、ビッツ2機やらさまざま。とにかく順に撃破せよ。

pointC "ターゲット"ボルテクスを一掃せよ

坂道を登りきれば、いよいよ終局。ボルテクスの一掃にかかる。相手が2〜3機いるとはいえ、戦法は基本に忠実に、手前の機体から順に狙う形で問題ない。丘の下から僚機がボルテクスの気を引いてくれることもあって、労せず撃破できる。



←敵機に近づかなければ、榴弾砲以外撃ってこない。楽勝だ。



→近づきすぎると、ご覧のロケット弾が放たれる。一気に撃破されてしまうことも……。

要注意敵機



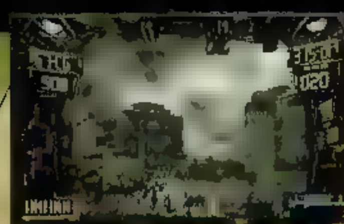
Vortex ボルテクス

脅威は、近距離戦で放つロケット弾。射程こそ長くないものの、複数の弾を同時に放つため避けづらく、破壊力も抜群。この弾がもっとも厄介なので、対ボルテクス戦は1000メートル以上を保って戦うこと。この距離なら万が一ロケット弾を放たれても、損害はない。

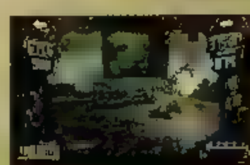
近距離戦はつつしむこと！

目指せエースパイロット！ 率先して搬送車を防衛する

VT搬送車に被害が出ると、1台ごとに戦果のポイントがマイナスされてしまう。何としてでも守り抜きたい。攻略のキーは出撃地点後方のビッツ(攻略ルート参照)と、基本ルートで最初に戦うビッツ。両機をスピーディーに撃破することで、しばらくのあいだ、搬送車に被害が出なくなるので、この最中にミッションクリアーする算段だ。クリアーのしかたについては、POINT B以降の方法で問題ない。



↑目標は搬送車をすべて守って、さらにノーミスでビッツ4機、ボルテクス3機を撃破すること。評価でS000PTSほど稼げる。



←この車が搬送車。自機の弾が当たっても壊れてるので、要注意だ。誤射でも当然ポイントはマイナス。

MISSION 03 剣塔市街突入

戦場	東来川周辺
作戦目的	放送局付近まで突入
作戦行動時間	約15分
友軍VT	5機

推奨兵装
基本ルートで済ませるなら最低限の兵装があればいい。攻略ルートを進むなら315-drは必須。ただし、弾ギレに注意すること。



橋を渡るか浅瀬をいくか

本作戦の目的は敵VTの一掃でも、撃破でもない。都市の制圧だ。街の奥深くまで自機で侵攻できれば、その時点でミッションクリアーとなる。街への進入方法は、川が障壁になっている関係上、大きく分けて鉄橋を渡るか、浅瀬をいくか、ふた通り。いずれを選んでも問題なく攻略できる。ただし、鉄橋はボルテクスの榴弾砲によって崩壊する危険性をはらんでおり、下手すると一瞬にして自機が海の藻クズとなりかねない。手堅くいくなら、遠回りしてでも浅瀬を行くべきだろう。本攻略もまた、浅瀬ルート中心に話を展開していく。ちなみに、このミッションから戦闘中に補給を呼べる態勢が整う。万が一の場合は、要請を。

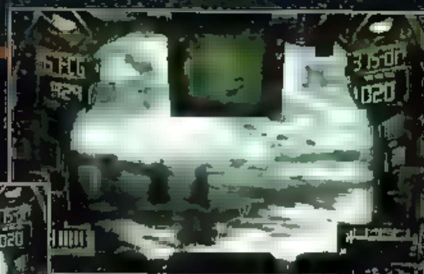


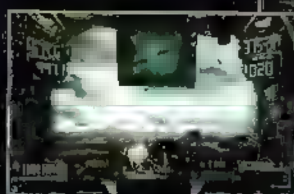
↑鉄橋のルートは、うまく橋を渡れても正面に敵が配備されているため交戦はさけられない。総じて厄介。

pointA 榴弾砲の雨が降る

浅瀬では、水の抵抗によって余儀なくスピードダウンしているところ、河原近くのボルテクスから雨のごとく榴弾砲が撃ち込まれる。ここでのポイントは、まずなるべく奥の浅瀬を渡ること(ボルテクスの少ない場所を進む)、そして渡河は前へのスライドステップを使ってすばやく済ませること、だ。ノーミスで渡りきることも難しくはない。

↓途中の戦車部隊を掃討しつつ浅瀬へ向かう。僚機たちの先をいくスピードで進めるとベター。

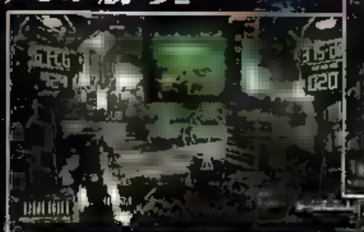




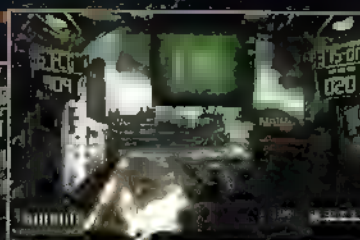
↑渡河中は四方八方に榴弾砲が飛んでくるものの、決してあせらないこと。マルチモニターで榴弾砲の落下点を見ながら進むといい。赤い●に注目！

pointB 「逃げるが勝ち」

浅瀬を渡りきっても、ボルテクスの榴弾砲は絶えず降ってくる……が、ここは熱くならず、無視して通りすぎる。あくまで本作戦の目的は、都市の制圧であって、敵の一掃でも撃破でもないことをお忘れなく。さて、敵VTを無視して舗装路に入れば、あとはマップのルートにそって動いていくことでミッションクリアー。途中、戦車部隊が配備されているものの、敵ではない。



↑河原から舗装路へつながるところ（B地点）には、やや大きな段差があって、進入するとき転びやすい。少しスピードダウンして、転倒を防止しよう。



↑後方のボルテクスが追ってくることもないので、舗装路はゆっくり進んでかまわない。先を急いだ挙句、戦車から損害を受けては情けない。

要注意敵機 Scarface スカーフェイス



特記事項はその有効射程。ディサイダーの315-sbや315-drの射程外であっても、スカーフェイスにとっては射程内、といった距離があるので、真正面からの撃ち合いは避けたい。広めの場所で、前後や左右に動きつつ戦えるとベストだ。また、ビッツやボルテクスに比べて、転倒しづらくもある。

攻防一体の動きで撃破せよ！

目指せエースパイロット！ 大胆に橋のルートへ

あえて橋のルートを進む理由は、より多くの敵を撃破するため。ただし、敵の配備はキツく、敵からわずかでもダメージを受けるとノーミスボーナス（3500PTS）が入らなくなるため、浅瀬のルートに比べて歩合は悪い。その点を承知のうえ、挑戦あれ。



↑橋を渡るのに失敗すると、ご覧のありさま。脱出するほかない。



ⓐ 交戦しつつ橋を渡りきる

まず鉄橋は、走りながら315-drをボルテクスに撃ち込んで、強引に渡りきる。315-drの速弾が両方ヒットすれば相手を倒せるので、ロケット弾におびえる必要はない。ボルテクスのあとは、近くのビッツも同様にして撃墜、そして林を抜けてb地点へ。随時、榴弾砲には注意を。

ⓑ スカーフェイスをおびきだす

この先には、スカーフェイスとビッツ2機の小隊。ただ突き進んでも分が悪いので、この地点でしばらく待って、周囲の建物を敵に壊させる。弾を温存しながら、フィールドを広げてもらい、そのあと撃破にかかるワケだ。



MISSION 04 剣塔軍港制圧

戦場	剣塔軍港
作戦目的	戦艦『鎮焔』破壊
作戦行動時間	約20分
友軍VT	5機

推奨兵装

対戦艦用として315-sbは必ず装備。140-MGもジラフ用に持っておきたい。VT戦が多発するのでsmokeを搭載するのもアリ。

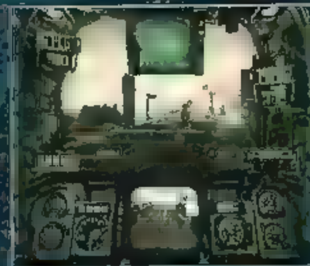


:自機
▲:友軍VT
:ピッツ
●:スカーフェイス
●:支援機動砲ジラフ
■:L-4高機動車
:対戦車歩兵
■:歩兵
■:ミサイル艇

目前の敵を確実に倒して戦艦までたどり着け

敵の重要拠点だけあって要所にVTが待ちかまえている。できるだけ正面からぶつかるのを避けつつ、倒すべき敵は倒すのが、本ミッションの基本攻略といえる。

スタートしたら隊列を離れ、ふたつ目の角を右折。そのまま道なりに進み、東から中央の島を目指す。道中のジラフ小隊×3は、ゆっくり移動しつつ重機関砲で一掃しよう。また、後半は海に面した足場の悪い場所が続く。とくに、橋の上や網(中量以上の機体が乗るか攻撃すると崩れ落ちる)のそばでは、十分に注意したい。



pointA 敵を背後から叩く

マップ上のルートをたどると、中央の島の東側にいるスカーフェイスは島の中央付近に移動しているはず。橋を渡りきり、足元が確かな場所を確保してから倒そう。そこを抜けると、南側にいた2機のスカーフェイスが、オスカー小隊の僚機と交戦しているはず(あるいは撃破後)。背後から挟撃すれば、ダメージを受けずに倒せるはずだ。接近戦になったら、重機関砲で対抗しよう。



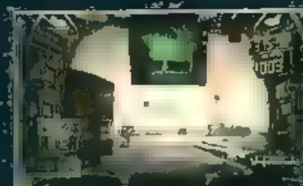


↑僚機を相手にしている…から狙い撃てば安全

←敵がこちらに向かないなら、…重機関砲で攻撃…ガスタンクなどの…

pointB 建物の陰のピッツを倒す

橋を渡った先にある建物の陰にピッツが2機隠れている。まずは勢いよく前進し、左側のピッツから攻撃。倉庫を陰に前・後進をくり返し、敵の攻撃を防ごう。攻撃中でも、右側のピッツに注目することを忘れずに。ダメージが深いなら、僚機を先行させるとよい。また、補給を行うならピッツ撃破後にこの地点で。



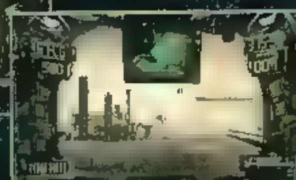
↑倉庫の陰から顔を出したピッツ。こいつを叩いたあとは、右側のピッツを…

pointC 最終防衛ラインを崩せ!!

戦艦の手前には3機のVTが固まっている。できるだけ僚機を先行させ、敵の動きを止めつつ攻撃しよう。単独で挑むのはあまりに無謀だ。戦艦からの砲弾は、近づき過ぎなければ、避けなくてもダメージは受けない。



←橋の途中付近からロックオン可能。敵の種別を確認



→先行した僚機をオトリとして敵に狙わせ、自分は遠距離から攻撃すれば安全だ

要注意敵機

Chinen 戦艦『鎮焔』



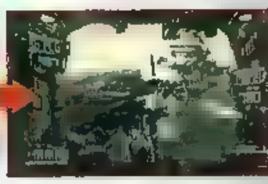
このミッションの最終目的である戦艦「鎮焔」。ドック入りしているために動くことはないが、主砲からの砲撃は、ダメージ450×3という恐ろしい威力。弾速も速いため、うかつに近づくと深刻なダメージをこうむりかねない。ここで活用すべきなのが315-sb。敵主砲の有効射程距離1500メートルを超えた地点、つまり1501～1750メートルの距離から狙い撃てば安全に破壊できるのだ。ただし、戦艦のダメージポイントはロックオン不可能。距離を微調整したら、ズームを最大望遠にして緑色の枠を慎重に狙い撃とう。命中していれば4～5発で破壊できるはずだ。主砲破壊後は、残りの副砲(ダメージ10、射程500メートル)も同様に破壊。最後は、接近してありったけの弾丸を撃ち込んでやろう。





←離れた位置から…を狙撃。的が小…で狙…は正確に。





←主砲さえ壊せばクリアはほぼ確定。少し前進して残りを破壊。

遠距離からの狙撃で主砲を撃破せよ!!

エースパイロットを目指せ!

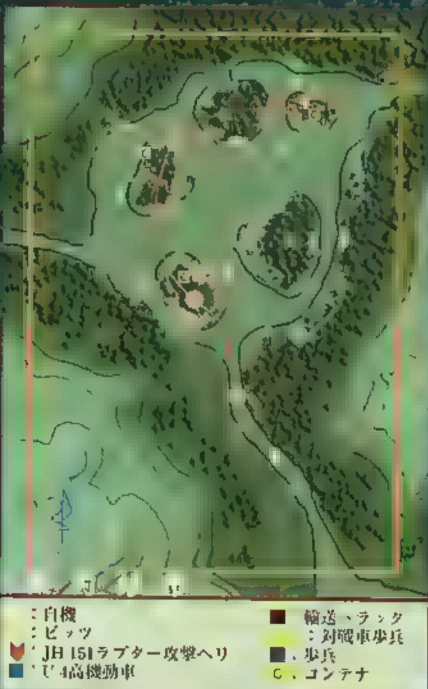
余裕があれば、POINT Cの東側にいる2機のピッツを狙う。沿岸から海上を一定ルートで巡回しているミサイル艇を倒すのもアリだ。



MISSION 05
青林掃討作戦

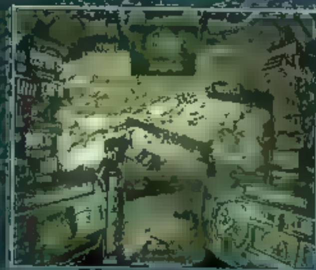
戦場	青林屯
作戦目的	3つコンテナ回収
作戦行動時間	約20分
友軍VT	—

推奨兵装 プロミネンスM1への機種転換を推奨。兵装は、As-misを選ぼう。車両が多数あるので、チェーンガンを複数携行するのもいい。



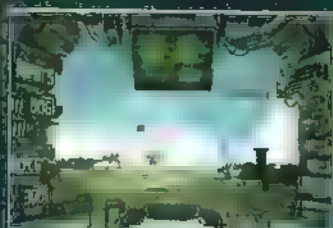
第二世代VTの圧倒的性能を発揮すべし!!

コンテナの回収が目的という、毛色の変わったミッション。第二世代VTが配備請求可能となるうえ、難易度は低めなため、ここまできた人ならクリアーは造作もないはずだ。注意したいのは、頭上を飛び回る戦闘ヘリを追いまわすあまり、自機の方向を見失ってしまうこと。その際は、メインモニター下にある方位計を確認しよう。回収時に使用するマニュピレーターは、扱いに若干のコツがある。目標を正面に捕らえ、アクセルの微妙な加減でそろそろと近づくのが、うまくつかむためのポイントだ。



pointA ヘリを倒したあと ビッツにミサイル発射!

まずは戦闘ヘリの襲来を待ち伏せして、攻撃されるまえに撃墜。続いて兵装をAs-misに切り替え、ビッツの攻撃範囲外から誘導ミサイルを発射。2発命中で破壊可能なので、同じように2機目も倒そう。



pointB ゲリラの村に突入してコンテナ回収

2機のビッツを片付けたら、前進してゲリラの村落へ。チェーンガンで足元の敵を蹴散らしつつ、コンテナの発見・回収に向かう。木々に隠れてコンテナが見えない場合は、メインカメラを動かして目印の黄色い六角形カーソルを見つけよう。1番目のコンテナに到達すると、ちょうど3機目のビッツをミサイルの射程に捉える。さきに倒してから、コンテナを回収しよう。



↑森に囲まれたゲリラの村落。

要注意敵機

JH-151 ラプター戦闘ヘリ



上空をうるさく飛び回り対戦車ミサイルを撃ってくる戦闘ヘリは、かなり厄介。立ち止まって上空を見上げ、敵の手前を撃つようにチェーンガンを掃射。攻撃されるまえに倒してしまおう。1機ずつ確実に落とすこと。

チェーンガンです速く倒せ!

pointC 残るコンテナを回収

同じように2個目のコンテナを回収したら、残る2機のビッツにミサイル攻撃。仮に撃ち漏らしたら、ほかの主兵装に切り替えて、とどめを刺そう。最後に3個目のコンテナを回収してクリアーだ。



↑2個目のコンテナ回収地点から、ビッツにミサイル攻撃

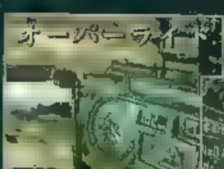
エースパイロットを目指せ!

ビッツ以外は雑兵ばかりなうえ、※印の対戦車歩兵は無制限に出現。相手をするだけ無駄なので、すばやく目的達成しよう。



VTを乗りこなせ! データ編3 ついに配備された第二世代VTの実力は!?

OSの進化により、従来機から飛躍的な性能の向上を遂げた第二世代VT。下記の機能以外にも、レーダーによる捕捉を回避するステルス機能、対VT用誘導兵器の使用までが可能となっている。





プロミネンスM1
第二世代　中量　5000pts.

機体耐久値	3000	バランサー	B
追加燃料タンク	2	トルクパワー	B
兵装搭載量	22(24)	旋回性能	B
最高速度	108.26	最大積載燃料	19000

ディサイダーのバランスのよさを受け継ぐ優秀機。クセのない操縦感や高い耐久度など、大抵の作戦に対応できる柔軟性を持つ。兵装に関しても、大口径のライフル砲や誘導ミサイルなど、実に豊富。さらに、増加装甲の装備も可能だ(ミッション06以降)。

ブレード
第二世代　軽量　4000pts.

機体耐久値	2100	バランサー	C
追加燃料タンク	1	トルクパワー	C
兵装搭載量	15(17)	旋回性能	A
最高速度	135.24	最大積載燃料	12000

ファルシオンのコンセプトを推し進めただけに、非常に軽快な機動性を見せる。欠点とされていた兵装も、連射性能に優れるアサルトライフルや、副兵装ながら追尾機能を持つミサイルなどが装備可能となり、パンチ力の低さが解消されている。

いい大人がマジメに遊ぶためのコーナー

鉄騎月報

創刊七号 平成十四年九月十日 毎月一回 十日発行

『鉄騎』オリジナルグッズ一般販売開始!!

け変装備品というコンセプトで製作された品々は、

ット通販に加え、ゲーム関連イベントや、

ネット通販はコチラで!!
http://www.e-capcom.com

●Tシャツ
各3800円

ャツの素材や、両面のプリン



●部隊章セット
2000円

⬇プレイヤー所属の第7特殊機甲師団・第6特殊中隊記章がデザインされた軍隊仕様風ピンズ。アルミケース入り。



●ドッグタグ
1200円

⬇ロゴと第6特殊中隊記章が刻印された2個セット。戦死しても持ち帰られない(かも…)



●企業社章ピンズ
各800円

⬇ライガーング社とコマツ社の企業ロゴをデザインしたピンズ。規章サイズで本物っぽさ満点!!



●リストバンド
各800円



➡ライガーング社とコマツ社のロゴが刺繍されたリストバンド。タオル地なのでつけごこちがグッド!!

PRESENT!! ポスターを10名に!!



さらに 『鉄騎』用コクピットがe-CAPCOMから登場!!

製作会社 ダン ディン ドンに聞く

閉塞感のある戦車のようなイメージを出したかったので、出入り口や天井を設けました。密閉した空間でのプレイは、臨場感が跳ねあがりますね。モニターと前面を布で覆うことで、より雰囲気が増すと思います。もちろん、コントローラーを置く位置や椅子の高さなども検討を重ねて、いい具合になっています。紙製なので、ペイントしてのカスタマイズも楽しめますよ。





⬇➡折り曲げれる素材の特性を活かしてハッチ開閉。密閉感バッチリ

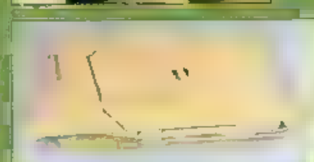
なんと ハッチが開閉!!



➡最大の寸法は、幅1300ミリ×奥行き1300ミリ×高さ1360ミリ。設置面はほぼ2畳分のスペースが必要。前方にはモニタを見るための穴があけられている。



⬅コントローラがかっちりとはまる設計だ



⬆配送時は折りたたまれた状態。ユーザーの手で簡単に組みたて・分解が可能だ。

河野一二三PRESENTS 『鉄騎』に命を与えし者たち

其の壱 タイトル文字 森 大衛(書家)

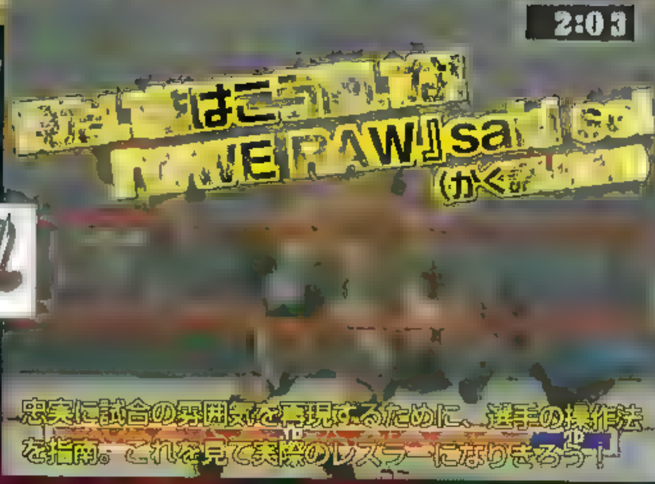
開発スタッフ以外で『鉄騎』に関わった人物を、ディレクター河野氏に語っていただく。まずは、作品の顔ともいえる題字を執筆した人物のお話――。

「鉄騎」というタイトルが決まったあと、タイトル画面の仮レイアウトを担当していた竹安さんから、「タイトル画面はシンプルなレイアウトにしたい。そのためには『文字力(もじぢから)』のあるロゴが必要だ」と提案がありました。そのため墨と筆を買ってきて、手書きの書体っぽいロゴをスタッフ全員で作成してみましたが当然駄目。けっきょく悩んだすえに、きちんとした書道家の方にお願いしようということになりました。その中で森さんを選んだのは、勢いのある新進気鋭の若手書道家さんだったこと。そして我々と、どこか同じ匂いを感じたことが決め手となりました。初めてお会いしたときの「僕、書道って嫌いなんですよね」という言葉は忘れられません(河野)。

PROFILE

もり だいえい。1965年生まれ。新進気鋭の若手書家。個展や写真集などでの創作活動も。受賞歴も多数。
公式サイト http://www.shodow.com

はみだし鉄騎さん 鉄騎向上委員会宛てのネタも絶賛募集中!! 【あて先】〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox『鉄騎』係 または xbox@mi.enterbrain.co.jp



忠実に試合の雰囲気を再現するために、選手の操作法を指南。これを見て実際のレスラーになりきろう！

タイトル	WWE RAW
発売元	KADOKAWA
発売日	10月3日発売予定
ジャンル	プロレス
価格	7800円(税別)
制作	[illegible]

スーパースターの技を使いこなして観客を大いに盛り上げよう！

WWEが世界中の人々を魅了する要素のひとつに、レスラーの派手なアクションが挙げられる。登場選手は必ずと言っていいほど個性的な技を持っているぞ。本作でもそれぞれの選手に用意された多彩な技を使いこなすことでダイナミックなWWEの世界をより深く楽しむことができるのだ。そこで今回は、基本的な操作方法から実際に選手がよく使う技まで大紹介。これさえマスターすれば、[illegible]プレイにも役立つこと間違いなしだ！

what? まずは基本ムーブを押さえよう

基本的にはどのレスラーも操作方法は同じ。したがって、基本となる操作さえ覚えてしまえば、どんなキャラクター[illegible]の操作は可能だ。ただし、クリス・ジェリコのライオンサルトといった例外もある。それらの固有技は、次ページの技リストを参考にしてほしい。

A	本作でもっとも使用頻度の高いAボタン。このボタンは掴んだり投げたりグラウンド技をかけたりなど、相手に対して組みかかるアクションが多いのが特徴だぞ。	○掴む ○投げ技(掴み後) ○グラウンド技(+方向パッド) ○ダウンした相手を起こす
X	スタンディングやダウンした相手に対してなど、打撃全般はXボタンで行うことができる。同じ技でも、技をかける選手によって当たる間合いが変わるので注意。	○打撃 ○打撃(掴み後) ○凶器で攻撃 ○打撃(ダウンした相手に)
B	フォールや場内外への移動といった、試合のサポート的役割を持つBボタン。なかでも注目はアピール。うまく使うことでボルテージメーターを上げるのに役立つぞ。	○アピール ○フォール(ダウンした相手に) ○武器を拾う ○場外/場内へ
Y	Yボタンで特筆すべきは、相手の打撃をブロックできる点。ただし、このボタンはそれほど使用頻度が高くないので、プレイに慣れるまでは使わなくてよいかも。	○打撃をブロック ○掴んだあとはなす ○凶器を置く

[illegible]

タッグマッチなどで、ターゲットを変更するときは右トリガを押そう。また、相手の打撃に対してタイミングよくAとXを同時に押すと、返し技を出すことができるのだ。



what? 得意技を使いこなせ！

[illegible]に十分なダメージを与えると、相手がグロッキー状態になることがある。そのときに相手を掴むと、強力な大技を出すことができるぞ。さらに、自分のボルテージメーターが点滅しているときは、得意技をくり出すビッグチャンス。ボルテージメーターが点滅しているあいだであれば、大技よりも威力のある得意技を何度でも使うことができるのだ。

AとB同時に押すと

[illegible]必殺の破壊力を持つ得意技。これらはボルテージメーターが点滅している状態でAとBボタンを同時に押すことで使用できるぞ。ただし、投げ技は相手をグロッキーにして掴まないと使えない。



より強力な技が使える！





ボルテージメーターを点滅させるには

そもそもボルテージメーターとは観客の興奮度を表すもの。観客の心を掴む試合を心がければメーターを点滅させることができる。ここでは、観客の心を掴むちょっとしたコツを紹介しよう。

アピールを効果的に

試合の途中にアピールを挟もう。ただし、使い過ぎるとメーターが上がらなくなるので注意。フィニッシュ直前のアピールが理想的だ。



←最後のひと押し、のタイミングでアピールするとメーターが上がりやすい。

同じ技ばかり使わない

いくら優勢でも、同じ技ばかり使うとボルテージメーターは下がってしまう。いろんな技をまんべんなく使うように心がけよう。

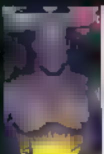


←ボタンをやみくもに連打するのはNG。観客が試合に飽きてしまうのだ。

主要キャラクターの必殺技HOW TO!!

ここでは、実際の試合でレスラーがよく使う得意技の出しかたを公開する。ボルテージメーターが点滅したら、これらの技を使って選手の動きを再現し、華麗に試合を決めちゃおう！今回は50名近くにもおよぶ人気レスラーの中から選りすぐりの27人の代表的な技をお届け。





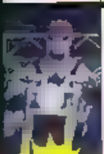
荒っぽいプレイなら

ストーンコールド・スティーブ・オースチン

荒っぽい南部男のイメージどおり、ラフファイトが得意。敵にパンチの洗礼を浴びせたあとは、必殺のスタナー！

この技を見ておけ！

ストーンコールド・スタナー	(G)前から掴んでA+B
ルーテーズ・プレス	走りながらA+B
ストンピングコンボ	(C)前から掴んでA+B



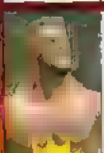
豪快な技が豊富

アンダーテイカー

破壊屋と呼ばれるとおり、相手を粉砕せんばかりのファイトが持ち味。破壊のトドメは、必殺技のラストライドで。

この技を見ておけ！

ラストライド	(G)前から掴んでA+B
オールドスクール	(C)前から掴んでA+B
ツームストンパイルドライバー	(G)前から掴んで↑or↓+A



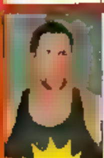
身軽に闘いたいなら

クリス・ジェリコ

トリッキーな動きで世界王者に登りつめたジェリコ。必殺のウォール・オブ・ジェリコでギブアップを奪おう。

この技を見ておけ！

ウォール・オブ・ジェリコ	(G)前から掴んでA+B
ウォール・オブ・ジェリコ	あお向けの相手の足でA+B
ライオンサルト	ロープ際で+A



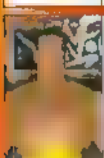
巨体を操りたいならば

ビッグ・ショー

230センチメートルを越える巨体の持ち主。その巨体を利用した圧倒的なパワー殺法で相手をねじ伏せたいところ。

この技を見ておけ！

ショーステッパー	(G)前から掴んでA+B
ファイナルカット	(G)後ろから掴んでA+B
チョークスラム	カウンターでA+B



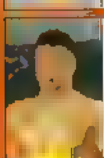
見栄を切りながらファイト

ビリー・ガン

いまだビッグタイトルに恵まれないながら、高い人気を誇る。つねに観客を意識した闘いかたで勝利を狙おう。

この技を見ておけ！

フェイマサー	(G)前から掴んでA+B
ワン・アンド・オンリー	(G)後ろから掴んでA+B
ティルトスラム	カウンターでA+B



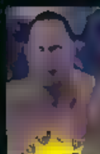
小気味いい動きで相手をかき乱そう

TAKAみちのく

日本人ユニットKAENTAのひとり。思い切りのよい空中殺法で試合を展開し、最後はみちのくドライバー一閃

この技を見ておけ！

みちのくドライバー	(G)前から掴んでA+B
スワンダイブニールキック	エプロンで+A
ムーンサルトプレス	コーナー上でA+B



オリジナルムーブがいっぱい

ザ・ロック

言わずと知れたピープルズ・チャンプ。独特のアクションが魅力。フィニッシュはピープルズ・エルボーで決まり！

この技を見ておけ！

ロックボトム	(G)前から掴んでA+B
ピープルズサイン	あお向けの相手の頭でA+B
ピープルズ・エルボー	走りながらA+B



強烈無比な投げ技の持ち主

カート・アングル

オリンピック金メダリストらしく、グラウンド技や投げを多く持つ。敵の足を極めてもよし、豪快に投げ飛ばすもよし。

この技を見ておけ！

アングルスラム	(G)前から掴んでA+B
ムーンサルトプレス	コーナー上でA+B
アンクルロック	うつ伏せの相手の足でA+B



渋い動きに定評がある

トリプルH

何もかも派手なWWEにおいて、玄人好みの動きを見せる。最後は彼の代名詞であるペディグリーを叩き込もう！

この技を見ておけ！

ペディグリー	(G)前から掴んでA+B
ジャンピングニーアタック	走りながらA+B
ニークラッシュ	走りながらA



破壊的なパワーで押しまくれ

ケイン

WWE内でも怪物として恐れられている彼が放つ技は強力そのもの。巨体のわりに身軽なので、幅広い闘いが可能だ。

この技を見ておけ！

チョークスラム	(G)前から掴んでA+B
バックドロップ	(G)後ろから掴んでA+B
ハイアングルボディスラム	前から掴んで



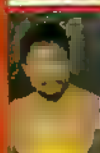
体重を活かした攻撃を

リキシ

誰もが恐れる巨ケツの持ち主で、体重を利用した攻撃は圧巻。巨ケツを相手に押し付けるスティンク・フェイスは必見。

この技を見ておけ！

リキシドライバー	(G)前から掴んでA+B
バンザイドロップ	あお向けの相手の頭でA+B
スティンクフェイス	(C)前から掴んでAorX



テクニカルに勝利を拾え

TAJIRI

現在WWEでもっとも有名な日本人レスラー。彼のオリジナルホールド、タランチュラはぜひ見ておきたい技だ。

この技を見ておけ！

バズソーキック	(G)前から掴んでA+B
タランチュラ	(C)前から掴んでA+B
毒霧	(G)後ろから掴んでA+B



日本産のテクニシャン

FUNAKI

日本人ユニットKAENTAのひとり、体格ではほかのレスラーに劣るが、そのハンデはテクニックでカバーしよう。

この技を見ておけ！

ハリケーンラナ	(C)前から掴んでA+B
フィッシャーマンバスター	(G)前から掴んでA+B
ジャーマンスープレックスホイップ	(G)後ろから掴んでA+B

テーブルを駆使して闘え



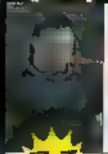
ババ・レイ・ダッドリー

兄弟タッグ、ダッドリー・ボーイズの兄で、トレードマークはメガネ。テーブルを使わせたら彼らの右に出るものはいない。

この技を見ておけ!

ババ・カッター	(G)前から掴んでA+B
ババ・ボム	(G)後ろから掴んでA+B
「いかんか〜い！」	あお向けの相手の頭でA+B

思い切りのいい突貫ファイトを



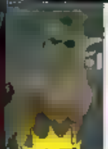
マット・ハーディー

タッグチーム、ハーディー・ボーイズの兄。思い切りのいい飛び技が得意。リング内外に関係なく、とにかくダイブ。

この技を見ておけ!

ツイスト・オブ・フェイト	(G)前から掴んでA+B
スリーパードロップ	(G)後ろから掴んでA+B
レッグドロップ	あお向けの相手の頭でA+B

ここぞというときにスピアーを



エッジ

カナダの田舎者。クリスチャンとのタッグで幾度かタッグ王座に輝く。キレのあるスピアーが彼の最大の武器。

この技を見ておけ!

スピアー	走りながらA+B
エッジ・オマティック	(G)後ろから掴んでA+B
バズ・キラー	(G)前から掴んでA+B

凶器ならおまかせ



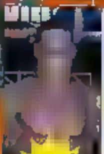
レイヴェン

ハードコアマッチといえばこの人。あらゆる凶器を使いこなす達人。彼でプレイする際には、リング外で暴れまくろう。

この技を見ておけ!

レイヴェンエフェクト	(G)前から掴んでA+B
DDT	(G)前から掴んで←or→A
クローズライン	走りながらA+B

精密機械のように緻密な攻撃を



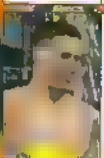
クリス・ベノワ

寝てよし、投げてよし、撃ってよし。3拍子そろった攻撃で敵を圧倒する。クロスフェイスで相手を締め上げろ！

この技を見ておけ!

クリップラークロスフェイス	うつ伏せの相手の頭でA+B
クロスフェイス	(G)前から掴んでA+B
トリプルジャーマンスープレックス	(G)後ろから掴んでA+B

欧州仕込みのテクニックで勝負



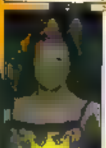
ウィリアム・リーガル

自称イギリスの親善大使。いつも使う卑怯なファイトとは裏腹に、こいつは類いまれなるテクニックを持ち合わせている。

この技を見ておけ!

アームホイップネックブリーカー	(G)前から掴んでA+B
クロスアームバー	あお向けの相手の頭でA+B
リーガルキック	スタンディング時A+B

女性とは思えない豪快な動き



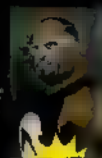
リタ

女性ながら男に一歩も引かない闘いを見せるリタ。ムーンサルトプレスなどの身軽な動きで、男どもを蹴散らそう。

この技を見ておけ!

ツイストオブフェイト	(G)前から掴んでA+B
ムーンサルトプレス	コーナー上でA+B
フランケンシュタイナー	(C)前から掴んでA+B

絶妙なるテーブルの使い手



ディー・ボン・ダッドリー

ダッドリー・ボーイズの弟。兄と同じく、テーブルの使いかたはもはや芸術。ゲームでもテーブルで相手を叩きのめそう。

この技を見ておけ!

K-CORディーボン	(C)後ろから掴んでA+B
ネックブリーカー	(G)前から掴んでA+B
「なんぼのモンじゃ〜い！」	あお向けの相手の頭でA+B

危険を顧みない闘いかたが信条



ジェフ・ハーディー

ハーディー・ボーイズの弟。彼も兄と同様、空中殺法が得意。自爆を恐れないスワントーン・ボムは一見の価値がある。

この技を見ておけ!

スワントーン・ボム	コーナー上でA+B
ツイスト・オブ・フェイト	(G)前から掴んでA+B
チンクラッシャー	(G)前から掴んでX

一瞬で勝負を決める達人



クリスチャン

エッジと同じく、カナダ出身の田舎者。口癖は「ダッサァ〜」。相手の隙を突いて一瞬で勝負をものにするのが得意だ。

この技を見ておけ!

インパラー	(G)後ろから掴んでA+B
DDT	(G)前から掴んでA+B
フロッグスプラッシュ	コーナー上でA+B

とにかく勢いで押せ



ライノ

勢いに乗ったら手がつけられない、突貫ファイトが彼の特徴。とにかく走って攻撃し、必殺のゴアでフィニッシュだ。

この技を見ておけ!

ゴア	(C)前から掴んでA+B
フェイスウォッシュ	(C)前から掴んで↑or↓A+B
パワーボム	(G)前から掴んでA+B

ルチャのベースを活かした動きで



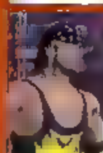
エディ・ゲレロ

日本でブラックタイガー(2代目)として活躍していた。ルチャならではのす速い動きと、豊富な飛び技を駆使して闘おう。

この技を見ておけ!

フロッグスプラッシュ	コーナー上でA+B
フランケンシュタイナー	(C)前から掴んでA+B
リバースフランケンシュタイナー	(C)後ろから掴んでA+B

ブーイングも辞さないプレイを



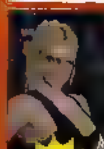
Xパック

会場のブーイングを一身に浴びる。ゲームでも反則を多く使って観客を敵に回すと、彼らしい闘いかたができるぞ。

この技を見ておけ!

Xファクター	(G)前から掴んでA+B
ブロンコバスター	(C)前から掴んでA+B
フライングニールキック	走りながらA+

女性ならではの動きを楽しめ



トリッシュ・ストラータス

非力な女性ならではの攻撃が多い。彼女のキス攻撃を食らったら、どんなに屈強なレスラーでもKO間違いなし？

この技を見ておけ!

キス攻撃	(G)前から掴んでA+B
バックローブロー	(G)後ろから掴んでA+B
ハンギングチョーク	(C)前から掴んでA+B

WWEを誰よりも知る日本人TAKAみちのくが『WWE RAW』を斬る!

"JAPANESE EVIL(日本の悪魔)"としてWWEマットを席巻し、『WWE RAW』にも登場する人気プロレスラー、TAKAみちのく選手。今回は、本作の開発者であり、TAKA選手のファンでもあるアンカーの荒井健太郎氏とともにK-DOJOを襲撃。TAKA選手にWWEの魅力を語ってもらったぞ。

いままでプレイした中でダントツにリアル

──実際に『WWE RAW』をプレイされた感想はどうでしたか?

TAKA いや、すごいねえ! 今回Xboxを初めてプレイしたんですけど、最近のゲームがここまで進化しているとは思いませんでした。

──どの部分に注目してプレイされましたか?

TAKA 入場ですね。タイタントロンでビデオが流れていて、ビックリしましたよ。テレビ中継みたい。

荒井 ありがとうございます。入場シーンを含め、派手な演出がWWEの魅力だと思っていたので、その部分はできるだけ忠実に再現できるように力を入れました。

TAKA いままで自分がプレイしたプロレスゲームの中ではダントツでリアルですね。自分はプロレスゲームでは入場時の演出を見るのが好きなので、そういった意味でこのゲームはいい出来だと思いますよ。個人的には、いまのゲームは懲りすぎているので、とっつきにくいという印象があるので、『WWE RAW』はいっそう爽快に感じられますね。

荒井 そういえばTAKAさんの試合は、非常にわかりやすいですよね。

TAKA プロレスは単純明快がいちばん。シンプルな試合のほうが、プロレスの奥深さがストレートに伝わると思っています。それはきっとゲームでも同じですよね。

荒井 ボルテージシステムはどうですか?

TAKA いままでのゲームだと技をバンバン出せばよかったのが、このゲームでは通用しない。勝つだけではない、プロレスの奥深さを再現したおもしろいシステムだと思う。

荒井 本当は、このゲームも「試合に勝ってもお客さんの心を掴まなければ負けに等しい」という仕様にしたかったんですよ。でも、さすがにそれはわかりにくいとまわりから言われて、泣く泣く断念しました(笑)。



↑初めてXboxのゲームをプレイするTAKA選手

プロレスもゲームもわかりやすさがいちばん

荒井 WWE時代に苦労した点はありますか?

TAKA WWEは完全実力主義だったんで、いい試合をすれば多くのお金がもらえるし、しょっぱい試合をすると少ししかもらえない。そういう意味では厳しかったですよ。でも、そういう厳しさはレスラーに必要なので、K-DOJOでもWWEのギャランティーシステムを採用しています。

荒井 ほかにもWWEを参考にしていることはありますか?

TAKA ギャラにしてもそうなんですが、お客さんには見えない裏の部分を多く参考にしているので言えないかも(笑)。べつに隠しているわけではないんだけど、5年間という年月でWWEの酸いも甘いも自分には染み付いている。だからうまく説明できませんね。ただ、自分以外の日本人には、とてもじゃないけど真似はできないと思います。

荒井 いまの目標は?

TAKA K-DOJOを大きくして、横浜アリーナで興行をすることかな。

荒井 両国国技館でも日本武道館でもなく、横浜アリーナなんですか?

TAKA そう。WWEが今年3月にやった以上のショーを、同じ横浜アリーナでK-DOJOが手がけたい。しかも入場料は全席指定で4000円くらいに抑えて。

荒井 K-DOJOのモットー、格安興行が大舞台でも実践されるわけですね。いまから楽しみです。ところで、TAKA選手はK-DOJOのゲーム化などは考えていないのですか?

TAKA 作ってくれるところがあればぜひやってもらいたいですよ。

荒井 ホントですか? 僕が作っちゃいますよ?(笑)

TAKA でも、まだうちの団体は小さいんで、作っても売れないんじゃない?(笑)。まあ、いつかうちのゲームができるようにがんばりますよ。



TAKAみちのく

5年間もWWEに在籍したプロレスラー。現在は、自身が旗上げしたK-DOJOの代表として活躍中。

──最後に『WWE RAW』をプレイするファンの方に一言お願いします。

TAKA プロレスに興味がない人にぜひこのゲームをプレイしてほしいですね。このゲームにはプロレスのよさ、WWEの魅力がつまっている。それらの魅力をゲームから知ってもらって、それから実際のプロレスならではの奥深さを楽しんでもらえると幸いです。



↑K-DOJOのリング上にて。画面左は『WWE RAW』開発アンカーの荒井氏

TAKA選手が旗上げしたK-DOJOとは

WWEでの経験を活かして、TAKA選手がプロデュースするK-DOJO。千葉県の道場で定期的に試合を行っているので、ファンの方は要チェック!

■開催 毎週火・木・土曜日 19時～

■入場料 大人500円(土曜日は2000円)、高校生300円(土曜日は500円)、中学生以下は無料。

■場所 千葉市中央区都町3-4-17

■問合せ先 043・214・6960

http://www.rkun.net/KAIENTAI-DOJO/

どっちが本物? 『WWE RAW』はここまでリアル

インタビュー後、ファンの血が騒いだのか、なんと荒井氏がみちのくドライバーを食らってみたいと直訴。その目は「TAKAみちのくの技で天寿を全うするなら本望」と言わんばかりだ。さすがに怪我人を出すわけにはいかない。そこでTAKA選手は、理想の死を求める荒井氏をなだめ、特別に目の前でみちのくドライバーを披露してくれた。その迫力に感動した取材陣はゲームと実際の技を比較してみたぞ。

ゲームでは

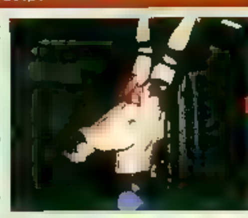




➡言わずと知れたTAKA選手の必殺技だが。

みちのくドライバー!!

実際には





➡ゲームでもそっくりに再現されているぞ。

エックス攻略 No.03 segaGT 2002

ゲーム序盤を勝つためのポイントをレクチャー

Sega GT2002

本ゲームのメインモードであるsega GT 2002モードの流れを解説するとともに、序盤で購入できるクルマの特徴と、車種別に序盤を勝ち抜くためのポイントを解説。また、市街地が舞台となる3コースの攻めかたを徹底攻略するぞ！

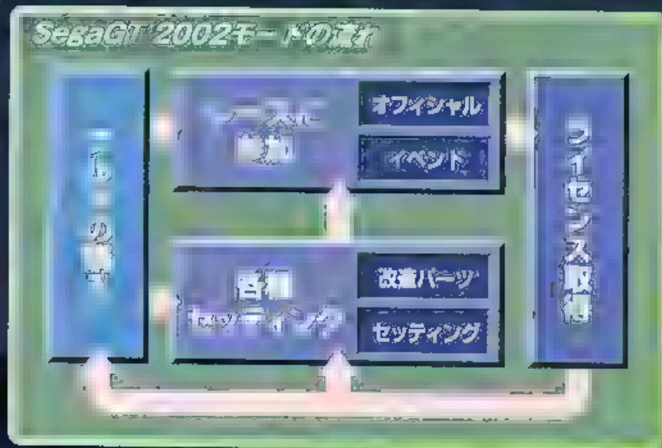
タイトル	sega GT 2002		
発売元	セガ	ジャンル	レース
発売日	発売中(9月12日)	価格	6800円(税別)
開発	ワウ エンターテインメント	制作者	ディレクター 今泉
記録	システムメモリ 190ブロック		
その他			

モードの流れを理解して効果的にステップアップしよう

クリアーするには時間がかかるsega GT 2002モードでは、その流れを把握することが攻略の第一歩となる。この流れをしっかり覚えておかないと、むだな行動が多くなってクリアーに時間がかかってしまうぞ。ここではモード中にできることと、効果的に進めるためのポイントを簡単に解説する。



↑どんどん難易度が高くなってくるレースに勝つには、相応の準備が必要となるぞ。



クルマの購入、レースに参加

まずはクルマを購入してレースに参加しよう。レースで入賞すれば賞金がもらえるので、それを貯めて性能の高いクルマを購入、難易度の高いレースに挑戦していくのだ。また、特定のレースに優勝することで、プレゼントカーが獲得できることもある。



↑クルマは全部で125台も登場するぞ。



↑[illegible]はステージ1でもらえる。

各種セッティング

パーツによってクルマを改造することも可能だ。パーツには新品と中古があるので、資金と相談して購入しよう。改造のポイントとしては、まずはパワーを上げること。コーナリングより直線でのスピードを優先させれば、ライバルを引き離すことが容易になるぞ。



↑少し高価だが、かなりのパワーアップになる。



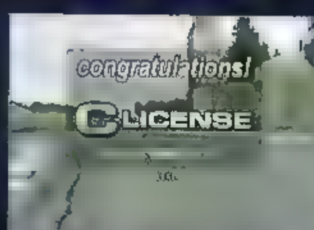
↑パーツによっては細かいセッティングも可能。

ライセンス取得

各ステージのすべてのレースに入賞すると、つぎのステージに必要なライセンステストに挑戦できる。決められたコースを特定のクルマで制限時間内に走りきれば、ライセンスが取得できるぞ。



↑つぎのステージに進むために必要となるライセンス。CからSSまで5種類ある。



↑タイムによって1〜5位までランクがあるが、とにかくクリアーすれば取得できる。

いかにキレイに走るか!?

テスト中にコースアウトや壁への接触、縁石に乗り上げるなど不適格な走りをすると、ドンドン減点されていって最後には不合格となってしまう。そのため、挑戦する場合にもっとも注意すべき点は、キチンとコース内を走ることである。


↑画面右にあるゲージで減点具合がわかる。


↑コースアウトや接触を怖れず、積極的にラインぎりぎりを攻めることが合格への近道。

初期費用で購入できるクルマ6台の特徴とレースでのポイントを解説

ゲーム開始直後の所持資金は130万。これで自分に合ったクルマを購入しなければならないのだが、購入できるクルマは以下の6車種しかないのだ。そこで、この6種類のクルマを徹底解剖。クルマの基本的な特徴はもちろん、ステージ1を攻略するための戦いかたや、効果的な改造ポイントなどもいっしょに解説していくぞ。



トヨタ セリカ1600GT

クルマの特徴

FR車ながらハンドリングのクセが小さく、足回りもしっかりしていて初心者でも扱いやすいクルマである。パワーもソコソコあるので、さまざまなレースで戦える。値段のわりにお得なクルマだ。序盤ならば無改造でも十分に対応できる。

ステージ1でのポイント

セリカ1600GTの場合、ステージ1の3コースは問題なく勝てるだろう。少々コーナリングが苦手だが、しっかり減速して余裕をもって曲がり、遅れたぶんは直線で挽回していこう。改造する場合、まずはマフラー/エアクリーナーを装着し、ROMでパワーを上げよう。余裕があればタイヤも替える。サスペンションはとりあえず後回しでもオーケーだ。あとはレースに参加して賞金を貯めて、ターボ化かメカチューンでパワーアップすれば、ステージ2でも走れるだけのスペックになるぞ。



ホンダ S600

クルマの特徴

軽快な運動性と非力なパワーという、スポーツ800と同じような特徴を持っているS600。やはりパワー不足をどうやって補うかが、S600を扱ううえでの最大のポイントとなる。登場する125台中、もっとも値段が安いのが唯一の利点。

ステージ1でのポイント

スポーツ800と同じく、オーバルコースのデザートスーパーリング以外で勝つには相応のテクニックが必要となるので、上級者以外がレースに参加するのは控えたほうがいいだろう。どうしても参加したい場合は、やはり賞金を貯めて徹底的に改造してから参加すること。改造ポイントもスポーツ800と同じ。エンジン関係を優先的に、軽量化以外の全体をできるだけ改造していくこと。それでもステージ2は勝つことが相当難しいので、新たに新車を買ったほうが効果的だろう。



トヨタ TE27 Levin

クルマの特徴

上のセリカ1600GTと同等のパワーを発揮でき、しかもこちらのほうが値段も安い。ただし、サスペンションがフニャフニャでロールしやすく、コーナリングが非常に苦手なクルマだ。どちらかといえば上級者向けのクルマとなっている。

ステージ1でのポイント

序盤のレースをコーナリングが苦手なレビンで走る場合、コーナーが多いブルースティールスピードウェイが難関だ。できれば足回りを改造してから挑戦したいので、ほかのレースで賞金を貯めて、最低でもサスペンションを改造してから挑戦しよう。ほかのコースは、慎重に走ればとくに問題なく勝てるだろう。改造して長く使う場合には、最初に足回りを改造することが重要となる。サスペンションとタイヤを同時に改造しておけば、ずいぶん扱いやすいクルマになるぞ。



フィアット PUNTO NGT ABARTH

クルマの特徴

この6台の中では地味な存在のプントだが、FF車ならではのバツグンの操作性を誇っており、初心者向けの1台だ。加速性能はイマイチだが、パワーはソコソコあるので、ステージ1ならば十分に対応できる能力を持っている。

ステージ1でのポイント

コーナリング性能が高いので、ステージ1でもっとも難易度が高いブルースティールスピードウェイでも、ノーマル状態で大丈夫だ。FF車の特徴であるアンダーステアが少し強いが、その特徴さえ覚えてしまえば、どんなコースでも対応できるぞ。改造するポイントとしては、まずは少し不足しているパワーを補うためにマフラー/エアクリーナーなどのパーツを付加。あとはターボ化するなど順番に改造していこう。最後に足回りを強化しておけば、ステージ2でも十分に走ることが可能だ。



トヨタ スポーツ800

クルマの特徴

軽い車体で軽快な運動性を誇る「ヨタハチ」ことスポーツ800。操作性がいいので初心者でも走りやすいが、とにかく非力さが目立つ。レースで勝つためには、それなりのテクニックが必要なのはもちろん、徹底的な改造も必要となるぞ。

ステージ1でのポイント

加速力も最高速も物足りないので、オーバルコースのデザートスーパーリング以外の2コースで勝つには、ノーマル状態ではキツい。上級者以外でスポーツ800を選んだ場合、デザートスーパーリングなど簡単に勝てるコースで賞金を貯めて、徹底的に改造してから挑戦するほうがいいだろう。改造ポイントだが、もちろんエンジン関係から改造する。ターボ化やメカチューンはもちろん、パワーアップできる部分は、できるだけ改造すること。これでやっと対等に走ることが可能となるぞ。



プジョー 206 2.0 S16

クルマの特徴

初期資金130万ちょうどで購入できるプジョー206は、この中では最高のスペックを誇る。パワーと足回りのバランスが非常にいいのが特徴だ。アンダーステアはあるもののクセのない操作性で、初心者から上級者まで満足できる1台だ。

ステージ1でのポイント

プジョー206を購入すると初期資金がすべてなくなってしまうが、序盤でも多くのレースで入賞できるクルマなので、賞金稼ぎにも使える。また、かなりの初心者でもステージ1なら無改造で3コースとも十分に1位を狙える性能を持っている。上級者ならステージ2でも走れるぞ。そのため、この6台の中では間違いなくオススメのクルマだ。もっと長く活躍させるためには、やはり最初にエンジン関係を改造して最高速と加速度を上げよう。足回りは最後まで無改造でも対応できるぞ。

それぞれ性格の異なる 3つの市街地コースを攻略

ゲームに登場する全15コースの中から、今回は市街地が舞台となっている3つのコースを徹底的に攻略していくぞ。なお、今回は初心者でも扱いやすい4WD車でパワーも平均的なインプレッサの2001年型を使って攻略する。ほかのクルマで走る場合でもこの攻略を参考にし、あとは走りながら微調整していけばいい。

アイアンシティサーキット

市街地コースの中でも、もっとも距離が長い、中～高速コーナーで構成されたコースだ。中～高速コーナーだけでなく、タイトなコーナーも存在するので、意外に難易度は高いぞ。また、縁石や壁が配置されている場所も多く、コース幅が狭いのも特徴だ。コーナーの位置関係はもちろん、コース幅まで計算に入れてラインを考えよう。

1分47秒240



[illegible]させて走るように心掛けよう。



A 長いストレートの最後に現れる第1コーナー直前のコースは、[illegible]に曲がっている。そこで180キロ前後まで速度を落としておく。そして第1コーナー進入まえに100キロまで落としてアウト・イン・アウト。

B [illegible]左と小さなコーナーが連続する区間。最初のS字状のコーナーでは100キロまで落として直線的にクリアー。クルマを左側に寄せておき、[illegible]後の右コーナーでは90キロ前後でアウト側からイン側に切り込む。

C またまたS字コーナー。最初の右コーナーに80～90キロまで[illegible]進入。すぐに現れる直角に近い左コーナーは100キロ前後でアクセルを[illegible]しながら抜ける。[illegible]クルマが振られてしまうぞ。

D [illegible]0キロまで落としてコーナーに進入しよう。縁石があるので[illegible]りには十分に注意しておくこと。コーナーの間隔が短いので[illegible]アクセルでリズムよくハンドルを切り返していこう。

E ストレートでスピードが出ているが、そのまま[illegible]コースアウトしてしまうぞ。進入まえに180キロ前後まで落とし、ハンドル[illegible]を調整しながらイン側をかすめるようにクリアーすること。

F ストレート[illegible]アウト側に寄って80キロまで落として進入すること。あとはコース[illegible]しながら[illegible]クリアーだ。

G [illegible]の直後に[illegible]コーナーが[illegible]する区間。[illegible]右コーナーでは60キロで進入。[illegible]ながら左コーナーを[illegible]。あとは少し[illegible]しながら、なるべく[illegible]に抜ける。

H コース幅が広く見えるが、[illegible]最大のポイントは最後に連続するコーナーだ。まずは100キロ前後で進入[illegible]120キロまで[illegible]アウト・イン・アウトで抜けよう。

ブルースチールスピードウェイ

タイトなコーナーやヘアピンが配置されており、かなりのテクニックを要求されるぞ。コース幅も狭く、ちょっとした油断がタイムに直結する[illegible]テクニカルコースとなっている。コーナーへの進入速度とタイミングがシビアで、とくに走行ラインによってタイムが大幅に変わってくるぞ。

1分45秒[illegible]



[illegible]コーナー[illegible]苦労する。最適なラインを見つけ出そう。



A [illegible]く見えるが、[illegible]キツい左コーナーなので注意。まずは100キロ前後までブレーキ。そして加速しながらイン側に切り込んでいこう。途中でコーナー角度が変わるので、急に加速しないように。

B ややキツい左コーナーから右コーナーへのS字。最初の[illegible]コーナーはコース中央から80キロで進入。速度を調整しながらクリアーして右側に[illegible]。確実にコーナーを抜けてからアクセル全開にすること。

C [illegible]最高速まで加速できたところに出現する左コーナーだが、全開ではクリアーできないので注意。そのまえの高速左コーナーを抜けたらイン側に寄せ、150キロ前後まで落とせばクリアーできるぞ。

D このコース最大の難関である[illegible]ヘアピン。そのひとつ目だ。[illegible]まで加速したところからフルブレーキで60～70キロまで一気に減速。イン側の縁石に乗ってクリアーしよう。[illegible]加速しないこと。

E [illegible]に[illegible]のヘアピンに進入。[illegible]のヘアピンを完全に[illegible]から少し加速。コース中央から左側に寄せて進入体制を作ろう。そして70キロ[illegible]イン側の縁石に[illegible]クリアー。

F ヘアピン直後の[illegible]左の[illegible]コーナー[illegible]アクセル全開[illegible]れないぞ。まずは進入まえに130キロ前後まで落とす。あとはアウト・イン・アウトで対応すればいい。イン側を抜けたら加速していこう。

G [illegible]コーナー[illegible]イン側に[illegible]があるので[illegible]ないように注意。ここはイン側に切り込みながら100キロまで減速しよう。あとはアウト・イン・アウトで縁石に[illegible]。

H このコース最後の難関であるヘアピン[illegible]。ヘアピンの入り口が[illegible]減速開始。70キロぐらいまで落とそう。十分に減速したらイン側に寄せて縁石に乗り、アクセルを調整しながら抜けていくこと。

トルネードパス

キツいコーナーに高速コーナー、そして連続する直角コーナーなど、さまざまなコーナーが配置されたコースだ。難易度的には左の2コースより低いが油断は禁物。緑地帯などのエスケープゾーンがなく、壁に囲まれている点がほかの2コースにはない特徴で、かなりのプレッシャーになる。正確なクルマの操作が最大のポイントだ。

目標タイム
1分34秒970



↑正確にクルマを操作しないと、あっという間に壁に激突してしまう危険なコース。



右から左に連続する区間。最初の右コーナーはキツいので、かなりまえから100キロ前後まで減速すること。そして右に切り込んだら速度を調節しながらクリアーする。左コーナーに進入してから加速していこう。

この長い右コーナー、角度は緩いのだが全開では抜けられない。そのため100キロまで落としてイン側に切り込み、ハーフアクセルでクリアーする。加速しすぎるとラインを外れてしまい、けっきょくはロスとなるぞ。

左、右と連続する直角コーナー区間。最初の左コーナーは100キロまで減速して進入。イン側を抜けたらクルマをコース中央に持っていって進入しよう。出口付近ではさらに減速しないとクリアーできないので注意。

さらに右の直角コーナーが出現。80キロ前後まで減速したら早めにイン側に切り込んでいき、アウト・イン・アウトでクリアーしよう。十分にコーナーを抜けてから加速していくように心掛けよう。

直角コーナー直後の左コーナー。かなりキツいコーナーなので、80キロ前後まで十分に減速する必要がある。十分に減速さえすれば、あとはアウト・イン・アウトで抜けられる。とくに問題ないだろう。

キツい右コーナーから高速左コーナーへ続く。最初の右コーナーでは90キロ前後で進入する。出口ではアウト側に振られないように注意。そして左コーナーでは早めに切り込んで120キロで進入しよう。

短い間隔で直角コーナーが連続する区間。最初の右コーナーでは確実に70キロまで減速してハンドルを固定、そのまま速度を維持してふたつ目のコーナーもクリアー。ひとつの大きなコーナーとして考えるといい。

ゴール直前に連続する小さいコーナー。ここはコース幅が十分にあるため、ほぼ全開で直線的に抜けられるぞ。まずはクルマを左側に寄せてイン側に切り込む。あとは加速しながら直線的に走ればオーケーだ。

ガレージにはクルマやレースのトロフィーのほか、さまざまなグッズを配置することが可能だ。グッズは中古パーツショップで購入できる。ゲームのクリアーとは関係ないが、殺風景なガレージを飾るためにも、なるべく買っておきたい。グッズは最初からすべて売っているわけではなく、ゲームの進行に合わせて店頭に並ぶので見逃さないように。全40種類のうち、今回は19種類のグッズを公開。



↑ゲームの進行によってグッズが変わってくる。資金に余裕が出てきたら購入だ。



↑たくさん飾ればガレージの雰囲気がガラッと変わってくる。ぜひ全種類集めよう！

グッズ名	価格
ジャッキ	800000
プレートA	60000
プラントA	12000
工具箱	600000
レトロ看板C	75000
アコースティックギター	160000
トランクケース	86000
レトロコンポ	1200000
ダーツA	84000
レトロラジオ	90000

グッズ名	価格
スケボー	48000
ナンバープレートA	80000
レトロ看板A	75000
扇風機	29800
標識A	60000
整備マニュアル	20000
カメラ	160000
黒板	38000
プラントB	25000

手に汗握る感覚にするための開発秘話

ゲームがゲームらしくあるための、いちばん大事な醍醐味と言える部分を研ぎ澄ますことのみを行う会社がある。それが株式会社猿楽庁だ。なんとも妙な名前の会社だが、任天堂とリクルートが作ったファンドの会社（マリーガルマネジメント）のいち部署が、昨年独立して会社になった。最初に会社のあった東京渋谷の猿楽町という地名からのネーミングで、初心忘れず、という気持ちを表現して、糸井重里氏がつけたという由緒のある社名だ。「カルドセプト　セカンド」（DC版）なども手伝っていたので、その実力を知っている人もいると思う。

今回、「segaGT 2002」は、発売の約半年まえにワウエンターテイメントから猿楽庁に開発途中のROMが持ちこまれたところから始まる。ゲームの肝となる、敵車と自社の抜きつ抜かれつの部分である"敵車の補正"を猿楽庁が行った。猿楽庁では、おもに4名で毎日8時間以上も敵車と自車との関係を、何度も何度もプレイして、敵車のパラメーターに関しての提案を行っていったという。ワウエンターテイメントは、猿楽庁とディスカッションをくり返しながら、磨き上げていった。まず、ノーマルのレベルを徹底的に検証し、その上で上のレベル、下のレベルを決めていったそうである。また、猿楽庁の担当外のスタッフを使って初めてプレイする人を想定しての検証も行ったという。お互いの事務所が、傘もいらないほどの近さだったせいもあるだろうが、ほぼ毎日のように行き来があったというから驚きだ。この地道なバランス調整の時間と労力が、「segaGT 2002」を手に汗握る作品にしていったと言える。



↑「segaGT 2002」のチューニングを行った猿楽庁の中沢進氏（左）と上杉将之氏。

ロス市民を守るため、追っ手をかわして走り抜けろ！

MAXIMUM CHASE™

極プレイを大募集！

やり込みの中から生まれたスーパープレイを大募集。規定内容はチェイスモードのステージ3のアベレージスピードとガンファイトモードステージ8のトータルスコア。使用車種には制限なし。

プレイ内容をビデオ（VHSかDV）に収録して、146ページのあて先、「マキシマム チェイス係」まで送ってほしい。採用者には粗品をプレゼントするぞ！

タイトル	マキシマムチェイス	ジャンル	[illegible]
発売元	マイクロソフト	価格	6800円(税別)
発売日	発売中(9月26日)	制作者	プロデューサー：[illegible]
種別	示威		
コード	302ブロック以上		

ついに発売となった[illegible]をプレイしたかな？ 今回は重要な[illegible]テーブルシステムと、ステージ3、4を攻略しよう。安全クリアーを目指せ！

明暗を分ける要素 ランダムテーブルシステムをチェック！

[illegible]のゲームには、ランダム要素がふんだんに盛り込まれている。ランダム要素のおかげで毎回スリリングなゲームが楽しめるが、反面、スコアやクリアーにまで影響してくる。まずはランダム要素を理解しよう。

ランダムは2種類存在する。ひとつは、チェイスの障害物やガンファイトの攻撃パターンなどランダムテーブルシステムに基づいたもの。もうひとつは、チェイサーの出現場所や一般車の動きなど、完全なランダム要素だ。ランダムテーブルはリトライでは変化せず、エンドチェイスを選択するまで、固定されたままになる。完全ランダムはリトライでも変化するので、パターン化しにくいのだ。

ランダムテーブルシステム例

前半ステージの代表的なランダムテーブルシステムは、ステージ1のトレーラーだろう。交差点で道路封鎖していたり、つぎの交差点にあったりする。ステージ3では、何ヵ所かのカーブポイントにトレーラーがランダムで配置される。これらはエンドチェイスを選ぶことによって、配置を変えることができる。リトライでは変化しないぞ。



のトレーラーが存在している。場所によっては、[illegible]





完全ランダム。リトライでも変化するぞ。

完全なランダム例

まったく[illegible]サーの出[illegible]がランダム[illegible]たりするクルマがある。[illegible]も、どのタイミングで動き出すかはランダムである。リトライで変化するので、完全なパターン化は不可能なのだ。



EXステージ1のランダム要素

[illegible]交差点[illegible]するトレーラーだ。このランダムテーブルは3種類あり、最初の交差点にトレーラーがある場合、つぎの交差点にトレーラーがある場合、トレーラーがない場合もある。

ラッキーパターンはトレーラーがない場合。[illegible]タイムや[illegible]ースピード[illegible]可能になるぞ。[illegible]得点を狙うのであれば、トレーラーなしパターンが出[illegible]



もっともわかりやすいのは[illegible]だろう。



この場面のトレ[illegible]ときもあるぞ。

EXステージ2のランダム要素

[illegible]ファイトステージの[illegible]要素は、チェイスステージと比べてハッキリと差が出る部分は少ない。

ステージ2のランダムテーブルは、スタート直後、右から突っ込んでくるクルマの動きだ。自車に体当たりするか、外れて自爆するかの2パターンある。このクルマの体当たりを止めるのは困難なので、外れて自爆パターンがきたらラッキーと思おう。[illegible]





序盤の山場となる ステージ3、4をチェック！

今回攻略するステージ3、4からは、チェイサーの攻撃も激しくなってくる。うかつな事故や見逃しは、ゲームオーバーに近づくぞ。まずは確実なクリアーを目標に、安全確実なドライビング、シューティングを心がけよう。ステージ3、4には無茶をしたくなる要素がたくさん詰まっているので、誘惑に負けないように！

Stage3 Escape

このステージは、トップスピードの遅いS10でプレイすることになる。速度が遅いので、チェイサーの追撃を振り切ることは難しいだろう。無事クリアーするためには、障害物への衝突などのむだなダメージを押さえることが重要。隠されたショートカットを利用した、安全なルートを見つけ出そう。

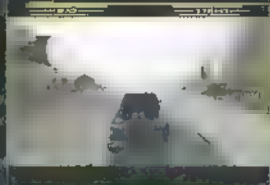
最初のショートカットは、Uターン後の右側の壁（POINT1）。爆発ドラム缶地帯を回避できるので安全だぞ。

POINT2には、箱に隠された階段があり、S字コーナーを回避できる。階段に飛び込んだときにバランスを崩しやすいので、注意が必要だ。

POINT3は、メインルートを大きく外れて階段を上っていく。上は煙が充満し視界が悪くなっているが、直線的で非常に安全なルートだ。最後にフェンスを突き破って飛び出すのだが、後方からチェイサーに追撃されている場合は、弾かれて壁に激突する可能性もあるぞ。道路中央を死守しよう。


↑Uターン直後、右の壁沿いにショートカットがあるぞ。ここを通れば爆発ドラム缶が回避できるが、入り口で衝突しないように。


↑この箱をぶち破れ [illegible]


↑上は煙で視界が [illegible] まっすぐ進めば安全だ [illegible]



爆発ドラム缶に注意

ゴール直前では、クルマが落ちてきてダメージを与える。避けるために脇を通るのだが、爆発ドラム缶があるので慎重に抜けたい。


↑落ちてくるクルマは、周囲にもダメージを与えるぞ。

UNKNOWNは無視

UNKNOWNと呼ばれる強力なチェイサーが出現する。体当たりではほとんどダメージが与えられないので、相手にせず先へ進もう。


↑UNKNOWN [illegible] ドラム缶に当てる [illegible]

Stage4 Fierce Fight

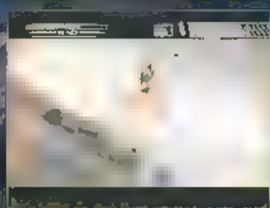
このステージの特徴は、つぎつぎと現れるチェイサーだ。倒せば新しいチェイサーが補充されるので、撃破数を稼ぐことができる。高得点のチャンスだ。

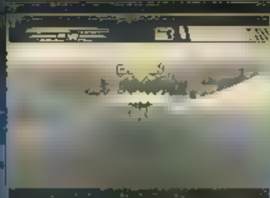
チェイサーは基本的に、マキシマムショットのタイヤ狙いで問題ない。撃破数を伸ばしたいならセンター狙いなのだが、無理は禁物だぞ。

チェイサーはクルマだけではなく、ヘリも出現。ヘリも倒すことができ、墜落させると爆発で周囲のチェイサーに8割近いダメージを与えられる。地上のチェイサーに適度なダメージを与えておき、まとまってからヘリを撃墜すれば、3～4コンボも可能だ。ヘリを狙うと地上のチェイサーに集中できなくなり、攻撃を受けることも多いぞ。

ステージの最後には、爆発ドラム缶が待っている。危険マークが出たらリロードし、サイトを中心に合わせよう。振り向いた直後のジャンプ状態では狙わず、着地したところで狙うと確実だ。


↑チェイサーがつぎつぎと現れるので、高得点が狙えるぞ。しかし無理はせず、オーラを発しているチェイサーから倒していこう。


↑ヘリ撃墜コンボは難しい。無理に狙う必要はないぞ。


↑爆発ドラム缶 [illegible] てから全弾撃 [illegible]



巨大ボスに勝て！

ボスは、2段階の攻撃パターンを持っている。最初は、3つの砲台をマキシマムショットで破壊しよう。ターゲットの高さは変化しないので、左右移動で倒すように。

2段階目では右の砲台から攻撃が始まるので、右から狙っていこう。左はターゲットが小さいので、正確なサイティングが必要だ。

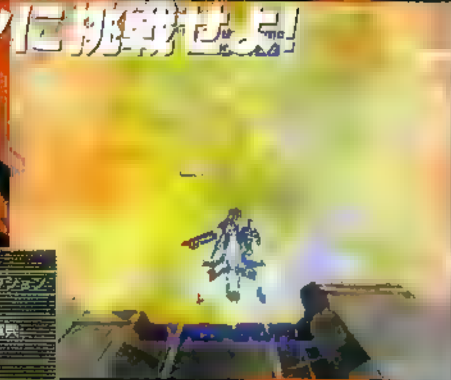

↑高さは変わらないので、平行移動で破壊。


➡最初は右の砲台から攻撃を仕掛けてくるぞ。

エキスパートミッションに挑戦せよ！

超高難易度のエキスパートミッションのすべてをクリアーし『叢』を完全制覇しよう！

叢 MURAKUMO



A action	
ムラクモ	
発売元	フロム・ソフトウェア
ジャンル	ハイスピード3Dメカアクション
発売日	発売中（7月25日）
価格	6800円（税別）
開発	フロム・ソフトウェア
スタッフ	プロデューサー：金子[illegible]
[illegible]	メモリーユニット[illegible]
その他	[illegible]

エキスパートミッションでオールSSクリアーを目指せ！

通常のミッションをすべてA以上の評価にすると、高難易度のエキスパートミッションが登場する。このエキスパートミッションは、通常のミッションで使用したマップやターゲットが、組み合わせを変えて登場する。見覚えのある場所、ターゲットが現れるのだが、難易度は別格！逃走ルートやターゲットが変わるだけで、格段に難しくなっているのだ。

今回はエキスパートミッションのなかでも、もっとも難度の高いミッションをピックアップして解説しよう。ほかのミッションは、機体選択を間違わなければ、失敗することも少ないだろう。各ミッションごとにオススメとなる機体を右の表に掲載しておくので、参考にしてほしい。

ちなみに、エキスパートミッションをすべてSSランクでクリアーすると隠し要素が手に入るが、SS獲得は難しくない。クリアーさえできれば、ほとんどSS確実だろう。



↑エキスパートミッションは手強いが、機体選択を間違わなければクリアー可能。



↑ミッション5は、クリアータイム10秒を切ることが可能な、高速ステージだ。

MISSION別オススメ機体

ステージ	[illegible]
EX MISSON01	Cloud-01
EX MISSON02	Cloud-0[illegible]
EX MISSON[illegible]	[illegible]
EX MISSON04	[illegible]
EX MISSON05	Cloud-05
EX MISSON06	[illegible]
EX MISSON07	Cloud-03
EX MISSON[illegible]	[illegible]
EX MISSON09	Cloud-01
EX MISSON1[illegible]	[illegible]

EX MISSION-02 入り口でつまずくな！

このミッションは、狭い通路を高速で追跡することになる。狭い通路で事故を起こさない慎重で確実な操作が必要だ。使用機体はCloud-03。

難関はスタート直後、左通路への進入だ。通路への進入に失敗したら、当然やり直そう。進入後、壁にぶつかる程度なら続行してもかまわない。

通路進入に成功したら、直線部分でブーストをかけよう。上の通路を飛び、下からターゲットが現れたら、ブースト+EXウェポンを使用。大ダメージを与えることができるぞ。

広い通路へ出るとターゲットは左へ入るが、追わずにまっすぐ進もう。先の通路でターゲットと合流するので、待ちかまえて再びブースト+EXウェポンでダメージを与えるのだ。





↑ブースト[illegible]に距離を縮めたらEXウェポンを発射！ 連続ヒットで大ダメージを与えられるぞ。

←メイン通路から外れるターゲットは追わずまっすぐ進もう。正面に現れたら、EXウェポンだ！

EX MISSION-06 折り返しで倒せ！

このミッションのターゲットは、繁華街を縦横無尽に逃げ回るため、ふつうに追っていたのでは倒すことは難しい。前半の直線部分で決着をつける短期決戦勝負。そのためオススメ機体は、Cloud-03、05となる。

パターンとしては、スタート直後はターゲットと高さを合わせ、直線で背後につく。高さと軌道を確保したら、03ならばブースト+EXウェポンの使用でダメージが与えられる。05ならばEXウェポンで動きを遅くし、ブースト+メインウェポンを当てていこう。ここで8割近くダメージを与えたら折り返しの直線に入る。

ターゲットは繁華街を外れて飛ぶが無理に追わず、繁華街の直線を進もう。ターゲットが繁華街に入ってきたらブーストで近づき、メインウェポンで決着をつけよう。経験上、Cloud-03のほうがクリアーしやすい。05は高度な技術が必要だぞ。

この直線が勝負の分かれ目となる！





↑←折り返しの直線で倒せな[illegible]的。[illegible]したほうが

EX MISSION-08 リーダー機を狙え！

このミッションのターゲットは、なんと4機編隊。4機が連なって飛行し、すべてを撃破しないとクリアーにならない厄介なミッションだ。使用機体は、複数にダメージを与えられるCloud-03がオススメだ。

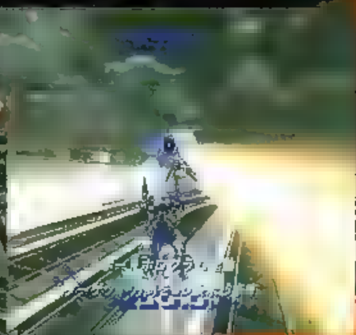
スタート直後、メインウェポンを撃ちながら、ブーストで接近。距離が縮まったら、高さを合わせてEXウェポンを発射しよう。その後、運搬路から工場地帯に入るが、ここはメインウェポンだけでダメージを与えよう。再び運搬路に戻ったら、ブーストからのEXウェポンのチャンス！タイミングが合えば、4機まとめてダメージを与えられるぞ。

鉄橋が見えたら、メインウェポンの使用は禁止。鉄橋が崩れる原因となるからだ。ここは直線的なので、ブースト＋EXウェポンが狙えるぞ。鉄橋を越え3機残っているようなら、先頭のリーダー機を追いかけよう。この状態ではダメージが少ないと思われるので、後回しにすると逃げ切られてしまうぞ。2機以下ならば、後ろから倒していくのがいいだろう。

➡運搬路に戻ったときが、EXウェポンチャンス！　確実に当てよう。

⬇鉄橋ではメインウェポンの使用は禁止。鉄橋が崩れるぞ。近づいて、EXウェポンを当てよう。





攻撃チャンスを見逃すな！

EX MISSION-10 離されずに食いつけ！

最終ミッションのターゲットは、ビル群の狭いあいだばかりを抜けていく逃走ルートを使う。とんでもない機動性でビル群を抜けていくので、完全トレースは不可能。ビルへの衝突も頻繁に起こるだろう。このミッションでは、ビルへの激突を極力避け、離されないようにすることが大切だ。オススメ機体はCloud-01。EXウェポンの誘導性に頼りたい。

スタート直後、ターゲットはほぼ一直線に逃走する。低い位置を逃走するので、少し上空から追跡しよう。ビルへの衝突を回避できるぞ。この高さに高さを合わせにくく衝突も多いので、EXウェポンの効果は期待できない。使用は控えておこう。

直線を抜けると広い場所が多くなるので、EXウェポンのチャンス。ブーストを使う必要はないので、高さを合わせてEXウェポンを使おう。

このターゲットは逃げ足は早いが、防御力や耐久力は低いので、EXウェポンを確実に当てていけば、倒すのはそう難しくないはずだ。先回りを駆使して、攻撃チャンスを作ろう。

全ステージ最高の超高速チェイス！



⬆低く飛ぶとビルへの衝突が多くなる。高めを飛び、追跡に専念しよう。

➡広い場所に出たらEXウェポンのチャンス。Wロックオンを確認しよう。



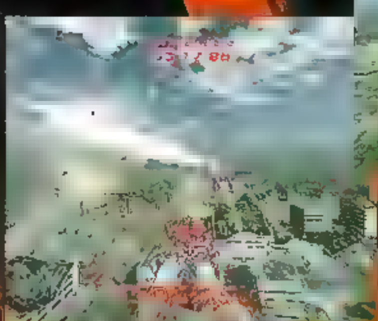
EX MISSION-09 最終ミッションを思い出せ

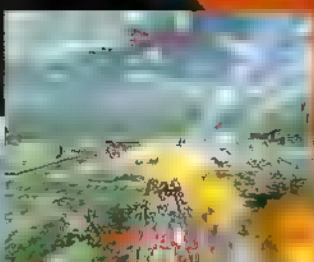
このミッションでは、3機のターゲットがつぎつぎと出現する。1機ごとに逃走エリアが決まっており、エリア内で撃破できなければ、当然ターゲットロストとなるぞ。オススメ機体はCloud-01。EXウェポンの使用配分が重要なポイントなる。

最初のターゲットは、小さくす速い。モタモタしていると、アッと言う間にターゲットロストになってしまう。激しく動くので、EXウェポンに頼ろう。ただしあとのターゲットを考え、4発以内で仕留めること。

2機目に関しては、難しい点はない。高さを合わせ、メインウェポンを当てるようにしよう。EXウェポンは3発以内で倒したい。3機目の逃走エリアは広いため、焦る必要はまったくない。確実にEXウェポンを当てていけば、必ず倒せるはずだ。

3機のターゲットで構成されているが、逃走ルートは通常の最終ミッション後半戦とまったく同じなのだ。何度もプレイした人ならば、逃走ルートの予測は容易だぞ。最終ミッションを思い出して挑戦しよう。





⬆3番目のターゲットは、逃走エリアが広いので、焦らず時間をかけてダメージを与えよう。

⬅最初のターゲットは[illegible]でエリア範囲外に出ないよう[illegible]合わせ、EXウェポンを使おう。

隠し要素最終確認

それでは最後に、『叢』のすべての隠し要素を確認しておこう。まだ手に入れていない要素があれば、確認して挑戦してほしい。

●隠し機体LX-30R
シナリオモードをクリアーすると、フリーミッション、エキスパートミッションにて使用可能に。

●フリーミッション
シナリオモードをクリアーすると、選択可能になる。好きなミッションをプレイすることができる。

●エキスパートミッション
フリーミッションのすべての総合ランクを"A"以上でクリアーし記録に残すと登場する。

●ミュージックモード
エキスパートモードのすべてのミッションをランク"SS"でクリアーすると、選択可能になる。

●スペシャルムービー
シナリオモードをクリアーすると、一度見たムービーは閲覧可能。エキスパートをすべて"SS"クリアーすると、東京ゲームショウバージョンも閲覧可能になる。

●スペシャルアート
エキスパートミッションをすべてクリアーすると、データベースにて設定資料を閲覧できる。



⬆エキスパートオールSSは、クリアーさえできれば難しくはないぞ。



⬆貴重な東京ゲームショウ版デモも閲覧可能になる。ぜひ出現させよう。

Xbox版オリジナル要素の検証 さらに隠し武将30名の出現条件を掲載



真・三國無双2
SHIN・SANGOKUMUSOU 2

三国志の有名武将たちを操作して大暴れできる豪快アクション。PS2版から引き継がれた隠し武将の出現条件と、Xbox版の新要素をまとめて掲載。

タイトル	シン・サンゴクムソウ2		
発売元	コーエー	ジャンル	タクティカルアクションゲーム
発売日	発売中（9月26日）	価格	6800円（税別）
対応	[illegible]	制作者	プロデュース ω-Force
プロフ	1ブロック以上		
その他	[illegible]		

新要素と隠し武将で『真・三國無双2』をさらに楽しもう

まずは、PS2版にはなかった3つの要素を検証 [illegible]

"難しい"を上回る"超難しい"モード

PS2版で、ユーザーたちを手こずらせた難易度"難しい"モードでのプレイ。Xbox版では、ある条件を満たすことでさらに難易度が高い"超難しい"モードをプレイできる。"難しい"モード以上で出現する"ユニーク武器"のような、モードの特典といったものはないようだが、ぜひ挑戦して戦いに勝利し、このゲームを極めよう。



出現条件 [illegible]

武将のカラーが2パターンに

武将を選択する際に、Xボタンで決定するとPS2版と違うカラーになる。変化するのは服の色だけで、武将の [illegible] PS2版とはひと味違った気分でプレイできること請け合い。なお、PS2版と同じカラーでプレイしたいときは [illegible] ボタンで決定 [illegible]



↑やや渋めの色が多い新カラー。[illegible]



↑[illegible]

護衛兵システムがパワーアップ

Xboxでは、[illegible] 5種類から選ぶことができる。[illegible] の護衛兵は使用 [illegible] Xbox版は [illegible] 出撃させることが可能 [illegible]



↑護衛兵も成長し、それにあわせて階級や称号も上がる。最強の護衛兵を育 [illegible]



↑使用キャラにあわせて護衛兵の武器を選択。やはり [illegible]

護衛兵の使用武器一覧

	剣	槍	戟	弓	弩
一般兵	○	○	○	○	○
黄巾兵	○	○	○	×	×
南蛮兵	○	○	○	×	×
女兵	○	×	×	○	×
女蛮兵	○	×	×	×	×

連続攻撃を極めて武将出現条件に挑戦

このゲームを攻略するうえで、かなり重要といえる連続攻撃システム。操作方法は共通だが、武器によって技が異なるので、使い分けが重要。なお、最大連続攻撃数は装備武器によって変化する。

連続攻撃の流れ

通常攻撃1 Ⓧ	通常攻撃2 Ⓧ	通常攻撃3 Ⓧ	通常攻撃4 Ⓧ	通常攻撃5 Ⓧ	通常攻撃6 Ⓧ
チャージ攻撃2	チャージ攻撃3	チャージ攻撃4	チャージ攻撃5	チャージドライブ	チャージ攻撃6

隠し武将出現条件一覧

このゲームには、条件を満たすことで使用可能になる武将が多数存在する。その使用条件を掲載。なお、その他の勢力の武将は、条件を満たしても固有のストーリーが存在しないため、"無双モード"で使用することはできない。



馬超 ばちょう
蜀勢力の武将で無双モードをクリアーする。



黄忠 こうちゅう
蜀勢力の異なるふたりの武将で無双モードをクリアーする。



魏延 ぎえん
蜀勢力の武将で無双モードをクリアーする。



姜維 きょうい
諸葛亮で無双モードをクリアーする。



龐統 ほうとう
無双モードの"成都制圧戦"蜀軍シナリオを、劉備に龐統を撃破させずにクリアー。または、フリーシナリオの"成都制圧戦"を、劉備軍シナリオでクリアーする。



諸葛亮 しょかつりょう
"五丈原の戦い"蜀軍シナリオで、司馬懿を撃破してクリアーする。



劉備 りゅうび
蜀勢力の異なるふたりの武将で無双モードをクリアーする。



許褚 きょちょ
魏勢力の武将で無双モードをクリアーする。



夏侯淵 かこうえん
"定軍山の戦い"蜀軍シナリオで、夏侯淵を撃破してクリアーする。



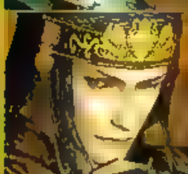
張遼 ちょうりょう
"合肥の戦い"呉軍シナリオで、張遼を撃破してクリアーする。



徐晃 じょこう
魏勢力の異なるふたりの武将で無双モードをクリアーする。



甄姫 しんき
魏勢力の武将で無双モードをクリアーする。



司馬懿 しばい
"五丈原の戦い"魏軍シナリオで、諸葛亮を撃破してクリアーする。



曹操 そうそう
魏勢力の異なるふたりの武将で無双モードをクリアーする。



太史慈 たいしじ
無双モードの"呉郡攻略戦"孫策軍シナリオを、"太史慈降る"イベント（※1）を発生させてクリアーする。



甘寧 かんねい
"合肥の戦い"魏軍シナリオで、甘寧を撃破してクリアーする。



陸遜 りくそん
呉勢力の武将で無双モードをクリアーする。



呂蒙 りょもう
"樊城の戦い"呉軍シナリオをクリアーする。



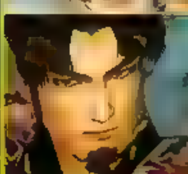
大喬 だいきょう
呉勢力の武将で無双モードをクリアーする。



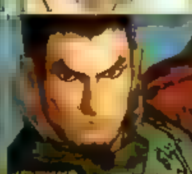
小喬 しょうきょう
周瑜、または大喬で無双モードをクリアーする。



孫堅 そんけん
呉勢力の異なるふたりの武将で無双モードをクリアーする。



孫策 そんさく
呉勢力の異なるふたりの武将で無双モードをクリアーする。



孫権 そんけん
無双モードの"合肥の戦い"呉軍シナリオを、"孫権救援"イベント（※2）を発生させてクリアーする。



張角 ちょうかく
"黄巾の乱"討伐軍シナリオで、張宝と張梁を撃破してクリアーする。



貂蝉 ちょうせん
"虎牢関の戦い"連合軍シナリオを、貂蝉を撃破してクリアーする。



呂布 りょふ
"虎牢関の戦い"連合軍シナリオを、1,000人撃破を達成してクリアーする。



董卓 とうたく
"虎牢関の戦い"連合軍シナリオを、貂蝉と呂布を撃破してクリアーする。



袁紹 えんしょう
"官渡の戦い"曹操軍シナリオで、顔良と文醜を撃破してクリアーする。



孟獲 もうかく
無双モードの"南蛮夷平定戦"蜀軍シナリオ、または呉軍シナリオを、"孟獲降参"イベント（※3）を発生させてクリアーする。



祝融 しゅくゆう
"南蛮夷平定戦"蜀軍シナリオ、または呉軍シナリオをクリアーする。

（※1）太史慈、厳白虎、王朗が健在の状態で劉繇を撃破すると発生。（※2）1.プレイヤーが太史慈の場合は一定時間を経過させる。2.太史慈以外の場合は太史慈が張遼に撃破されるイベントを発生させる。3.徐盛か董襲のどちらかが撃破される。……という3つの条件のいずれかを発生させてから、孫権とプレイヤーキャラがマップの東側に[illegible]北側に到達すると発生。（※3）プレイヤーキャラで孟獲を7回撃破すると発生。

超絶コンボを叩き込め！

チェーンコンボ、エリアルレイヴ、ディレイドハイパーコンボなど、さまざまなシステムを駆使して、超絶コンボを叩き込め！　練習中にポイントGETでウハウハだ！

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

A action

タイトル　マーヴル バーサス カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ
カプコン
対戦格闘
発売中（1月19日）
6800円（税別）
カプコン
8ブロック
ファイティングスティックEX対応

ポイントをGETするために！　強烈コンボで有利に立ち回ろう！

総キャラクター数56を誇る本作だが、最初からすべてのキャラクターが登場しているわけではない。各モードでポイントを稼いで、購入していかなければならないのだ。そこで今回は、すべてのモードで有効な攻撃となる連続技を特集しよう。



コンボの基本はチェーンとハイパーキャンセル

コンボの基本はチェーンコンボとハイパーキャンセル。チェーンコンボは通常技を連続で叩き込む攻撃のこと。キャラによって構成が変わるが、基本的な流れは弱攻撃→強攻撃だ。チェーンコンボを当てたら、そこから必殺技にキャンセルできる。その必殺技をキャンセルしてハイパーコンボを叩き込むのがハイパーキャンセル。すべてが連続攻撃となるぞ。





コンボ例　ケーブルの場合



↑まずはチェーンコンボ。しゃがみ攻撃からスタートするのが基本となる。



↑しゃがみA→立ちA→立ちBの3連コンボを入力したら、すかさずハイパービームでキャンセルをかけよう。連続でヒットするぞ。

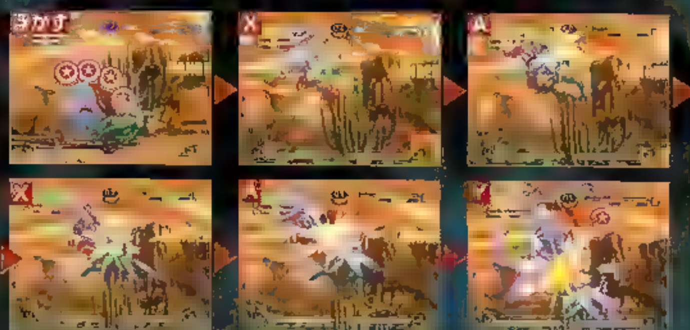


←ハイパーバイパーの入力は本当に早めでないと連続ヒットにはならないので注意。ヒット間隔は

コンボの華！　エリアルレイヴを華麗に決めろ！

「VS」シリーズの華といえるのがエリアルレイヴだ。空中に敵を打ち上げスーパージャンプで追随、空中チェーンコンボを打ち込むのが基本となる。相手を打ち上げる攻撃は大半のキャラがしゃがみBだが、キャラによってはチェーンコンボのあいだに設定されている場合もあるので、各自確かめる必要がある。空中での基本コンボはX→A→X→A→Y。これができるようになったら、空中で出せる必殺技につなげてみよう。

エリアルレイヴ基本5段コンボ



地上連続技の神髄！　ディレイドハイパーコンボ

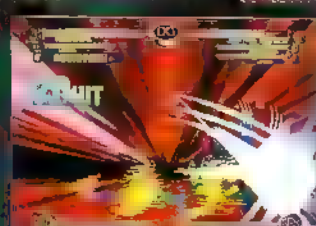
ハイパーコンボを連続で叩き込むのがディレイドハイパーコンボ。連続技で大ダメージを狙う場合に欠かせない攻撃となる。キャラによってハイパーコンボはいくつも用意されているが、使いやすいのは突進系、ビーム系、連続攻撃系（キャプテンアメリカのファイナルジャスティスなど）だ。相手と密着状態になる突進系を足がかりにビーム系で追撃、最後は連続攻撃系か全体攻撃系で締めるというのがコンボの基本となる。

強力な合体技だが……



↑リュウの真空波動拳→ウルヴァリンのバーサーカーバレッジX→アミンゴの太陽の恵み

順番によってはHIT数激減



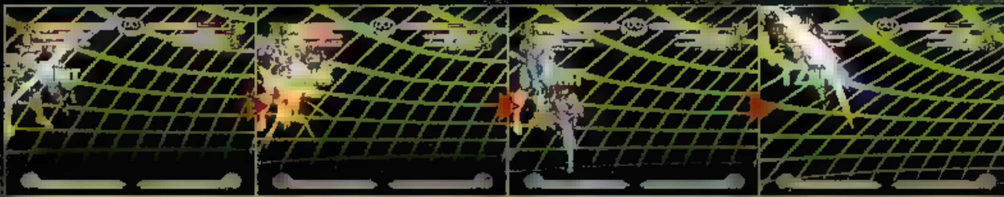
↑順番が変わるとダメージが減少する場合も。太陽の恵み→真空波動拳→バーサーカーバレッジXは真空波動拳へのつなぎで○○する。

魅せて勝て! エリアルレイヴコンボ例

エリアルレイヴは、ダメージ効率の面から見るとそれほどよくない。でも魅せるプレイを求めるなら欠かせない要素だぞ!

2段階ジャンプでテクニカルに

ダメージを優先すると、エリアルレイヴはなるべく段数を少なくして強攻撃、もしくは必殺技を叩き込んだほうがいい。なぜなら段数を多くするとダメージ補正を受けてしまうからだ。でも、魅せるプレイを目指すならば、あえて2段ジャンプを駆使した多段エリアルレイヴを練習してみてはいかがだろうか? 右のコンボを参考にいろいろ試してほしい。



↑最初のX→A→X→Aまでは、なるべくす速く入力すること。

↑ジャンプ下降中にすぐさまん。連続ヒットになるまで練習だ。

↑Aが当たったら2段ジャンプ。そこから5X→A→X→A……。

↑キャンセルしてエクスカリバーを入力。難易度は高めだぞ。

キャラ:ストライダー飛竜
しゃがみY→スーパージャンプ→(X→A→X→A)→A→2段ジャンプ→(X→A→X→A)→エクスカリバー(X)

アシストを駆使した例がこれ

アシストを利用したエリアルレイヴ、なんてものもある。アシストはキャラによって3種類用意されているのだが、攻撃的アシストを利用するとさまざまなコンボに利用できるのだ。エリアルレイヴに絡めるときにとくに利用しやすいのは上方向へ攻撃するアシスト。ルビィ ハートはα、βともに上方向への攻撃なので、エリアルレイヴに組み込みやすい。



↑しゃがみYとアシストを同時に押すのがポイントとなる。

↑エリアルレイヴを当てている途中にアシストが見えてくる。

↑Yで叩きつけたところにちょうどよくアシストがヒット。

↑身動きのできない相手に真・昇竜拳を入れるのが最強だぞ。

キャラ:リュウ
アシスト:ルビィ ハート(TYPE:)β
(しゃがみA+アシスト→しゃがみY)→スーパージャンプ→(X→A→Y)→(アシストヒット)→追い討ち

パワーで勝て! ディレイドハイパーコンボ例

圧倒的な攻撃力が魅力のディレイドハイパーコンボ。ここでは強力なものと、ちょっとマニアックなものを紹介しよう。

ゲージ2本で楽々KO!

ハルクはひとりでのコンボ総合ダメージが高いキャラ。右のコンボ例のガンマクラッシュまでで終わったとしても約8割のダメージを与えられる。ディレイドハイパーコンボをうまく2nd、3rdキャラにつなげられればKOするのも難しくない。だが、ここにトロンの昼食ラッシュを用いればなんとふたりでKOすることが可能なのだ。ぜひとも試してみよう。



↑チェーンコンボからキャンセルガンマチャージを決めよう。

↑ガンマチャージをハイパーキャンセルしてガンマクラッシュ。

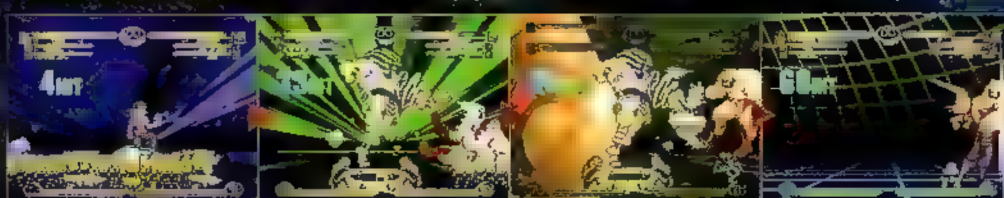
↑ガンマクラッシュの下降攻撃が2発当たったら……。

↑すかさず昼食ラッシュ。一部キャラを除き、KOが可能だ。

キャラ:ハルク→トロン
ジャンプB→(しゃがみA→しゃがみA)→強ガンマチャージ 地上→ガンマクラッシュ→昼食ラッシュ

ソンソンを使ってマニアックに

アナカリスのファラオマジックとストライダー飛竜のウロボロスをつかったディレイドハイパーコンボがこれ。トロンの昼食ラッシュからファラオマジックにつなぐのが若干難しいが、お手軽なコンボだけでなく、たまにはこんなマニアックなものを試してみてはいかがだろうか。飛竜のウロボロスは、ヒット数がみるみる上がって、試すのが楽しいぞ。



↑まずはトロンのしゃがみX→立ちA→昼食ラッシュを起点に。

↑ファラオマジック。早いタイミングだとコンボ数を稼げない。

↑ファラオマジックの3発目がヒットしたらウロボロスだ。

↑ダッシュで近づいて攻撃。50ヒットコンボ以上を目指そう。

キャラ:トロン→アナカリス→ストライダー飛竜
(しゃがみX→立ちA)→昼食ラッシュ→ファラオマジック→ウロボロス(X→A→X→Aなど。タイミングがあえばしゃがみBで浮かせてエリアルレイヴへ)

X攻略 No.08
CRAZY TAXI 3 High Roller

まだまだ遊びたりないキミへ! 骨の髄までしゃぶりつくせ!!

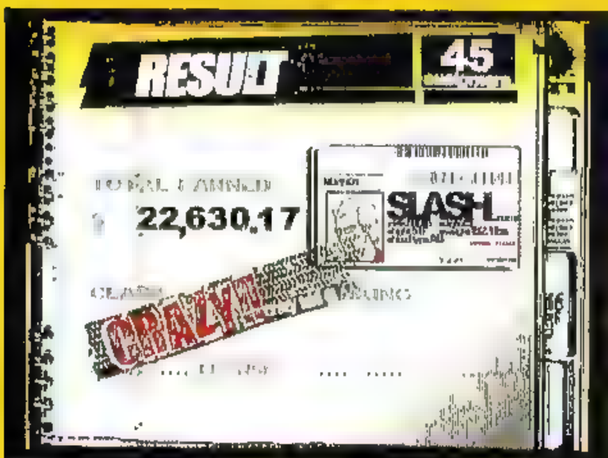


ミニゲームにはない、メインコース独特のテクニックを紹介!

タイトル	クレイジータクシー3 ハイローラー		
発売元	セガ	ジャンル	ドライブアクション
発売日	発売中(7月25日)	価格	6800円
開発	ヒットメーカー	対象者	プロデューサー
	ゲームデータ:4ブロック リプレイデータ:4ブロック以上		
その他			

メインコースをもっと楽しもう!! ~CRAZYランクめざしてステップアップ~

『クレイジータクシー3』のモードには、メインコースとミニゲームがある。ミニゲームはプレイ時間が短く、目標がはっきりしているので集中して取り組める。しかしメインコースは自由に走ることができるため、あっさりしたプレイになりがち。しかし、やりこんでいけばいくほど、新しい世界が開けていくのがメインコースの魅力! ここではランク"CRAZY"到達を明確な目標にして、攻略に取り組んでみよう。



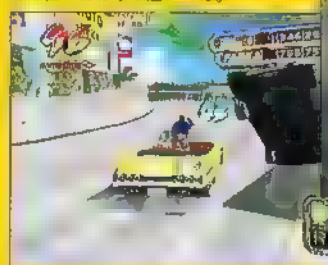
←$2000000以上を目指し、メインコースに取り組んでいこう。その奥深さをぜひ味わってほしい。

安全運転すればミスは激減

ミニゲームをすべてクリアーしたのに、メインゲームのほうはSランクを超えられない、というプレイヤーは比較的多いようだ。テクニック的には十分なはずだが、どうしてメインゲームが上達しないのだろうか。

ポイントはドライビングの正確性にある。メインゲームではリミッターカットをつねにかけるのではなく、ときにはアクセルのみで流して走ってみよう。そうすると対向車がかわしやすくなり、コーナーリングもスムーズになる。万一クルマに接触するときも、正面衝突を避け、軽そうなクルマにぶつかることによってタイムロスを少なくできるのだ。

↓軽いクルマにサイドからぶつかった場合にはタイムロスは少ない。安全運転で走ったほうが速いのだ。





↑いったんぶつかったクルマが横になったところに正面からぶつかると最悪な事態に……。

コース別・上達のためのワンポイントアドバイス

WEST COAST
クルマにぶつからずに突っ走れ

WEST COASTはショートカットが少なく、純粋に走行能力が問われる。道路は混雑しているので、対向車にぶつからないことが非常に重要。リミッターカットの使い過ぎに注意しよう。



←バスターミナルの手前は道が狭くなっており、クルマのあいだをすり抜けるのが難しい。

GLITTER OASIS
ショートカットでタイムをため込む

GLITTER OASISは豪快なショートカットが特徴。谷底に落ちるショートカットは一気にタイムが稼げるので、まずこれをマスターしよう。谷から上るときにミスして落ちないように。



←ロングヘリポートなどの目的地を覚え、谷へ飛び降りてタイムを一気に増やすのだ。

SMALL APPLE
段差をホップでスムーズにクリアー

SMALL APPLEは多数のショートカットを使いこなさなければならない。ジャンプ台を使ったり、2回連続でホップする場所があるので、ホップのタイミングを極めることが大切だ。



←2段の段差を連続して飛ぶ場合は、速度を上げすぎると失敗する。ブレーキで減速しよう。

奥が深すぎる!! 客選びのコツを伝授

メインコースならではの奥深さは、この客選びにある。基本的にゲームの最初は遠距離の客を乗せてタイムを稼ぎ、後半では近距離の客を活用するのがよい。しかし慣れてくれば、もっと有利な客選びが可能だ。目的地から離れていても、タイムがより増える客を知っているとお得。また上達するにつれて、客選びの方針を変えていくことも必要となる。



↑特定の団体客は、正確なルートで走れば大きくタイムを増やせるのだ。

ポイント1 難しい地域から脱出!

客を選ぶときは、進みたい地域を意識しながら選んでいこう。乗せるまえに運ぶ場所が正確にわからなくても、距離を確認すれば見当がつく。たとえば道が曲がりくねってタイムが稼ぎにくい地域だったら、緑色の遠距離客を乗せてその地域から脱出しよう。ショートカットの難度の高い場所も同様だ。逆にそこにとどまりたいなら、赤の客を選ぶとよい。団体客の場合、円の大きさが距離を表している(円が小さいほど遠距離)。



→ダム湖周辺はタイムが稼ぎにくい。



←緑色の客をゲットし、ほかの地域へ脱出した。

ポイント2 屋根の上・水の中の客に注目!

目的地の近くにいる客は拾いやすいが、運ぶ場所が何通りかに変化するのでどこに進むのかはっきりしない。また、制限時間もシビアになっている。一方、目的地から離れた場所にいる客は拾いにくいが、運べばタイムが一気に増える場合が多い。とくに屋根の上や海の中など特殊な場所の客は、ほぼ運ぶ目的地が1ヵ所に決まっている。たとえばWEST COASTの目的地、テニスコートの建物の上の客を乗せれば、確実に1周できる。このような客を各コースで覚えておけば役立つぞ。



←屋根の上の客は目的地が決まっている。



→客が少なくなったら海の中もチェック。

ポイント3 客をまんべんなく拾え!

CRAZY評価を得るまでのポイントは、BADを出して客を逃がさずに運んでいくことだ。そこまでは深く考えず、目についた客を選んでいってもよい。しかし長い時間プレイを続けていくと、客は少なくなっていく。このとき同じ地域の客ばかり拾っていくと、客のいない地域ができるのでよくない。そうなると客を降ろしてからつぎに乗せるまで、長い時間をさまようことになる。これでは大きなタイムロスになってしまう。この現象が起こるくらいの腕になったら、客の選びかたを見直してみよう。その場のタイムを稼ぐより、最初から広い地域をカバーしていく方針で選んでいくといい。



↑WEST COASTのバスターミナルは客が拾えなくなりやすいので注意。

謎の海洋生物を発見!!

[illegible]

オルカ (WEST COAST)





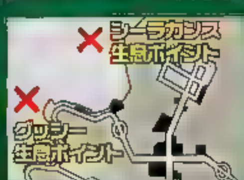
グッシー、シーラカンス (GLITTER OASIS)



↑ダム湖に出没する巨大生物。ときおり水上へ首を伸ばすその姿は、中生代の首長竜そのもの。



↑ダム湖には幻の…



クジラ、ウミガメ (SMALL APPLE)

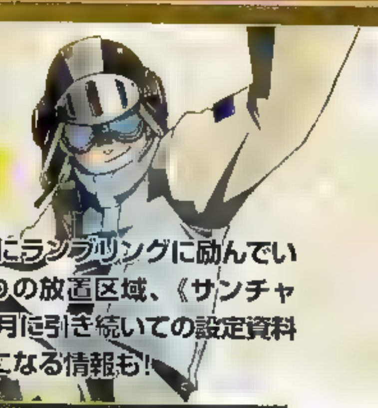




↑クジラはSMALL APPLEの海に出現。巨大な身体から空気を吐き出しながら、悠然とした動きで長い距離を泳ぎ続ける。



■数匹の…画面でウミガメ…



まだまだ続くぞ、設定資料大公開！メカに続いて、今月はキャラクター特集だ！

ファントムクラッシュ PHANTOM CRASH

全国のワイアヘッズ諸君、元気にランブリングに励んでいるかな？　X攻略とは名ばかりの放置区域、《サンチャWIRED》へようこそ。今月も先月に引き続いての設定資料公開だぞ。そして欄外には、気になる情報も！

タイトル	ファントムクラッシュ		
発売元	元気	ジャンル	3Dロボットシューティング
発売日	発売中(6月20日)	価格	6800円(税別)
開発	元気	制作者	ディレクター：小[illegible]
記録容量	ゲームデータ13ブロック		
その他			

ワイアヘッズ勢揃い。キミは彼らを倒せたか!?

「ファントムクラッシュ」を勝手に徹底支援する《サンチャWIRED》。今回は、ワイアヘッズの設定を集中掲載だ。まだ本作をプレイしていない方に説明すると、ワイアヘッズとはランブリングに参戦するスクービー搭乗者たちの通称。スクービー操縦の際に頭部に装着する、間接視認装置の名称《ワイアヘッド》が語源となっている。ランブリングの合間の彼らとの会話がゲームの雰囲気を盛り上げてくれるぞ。



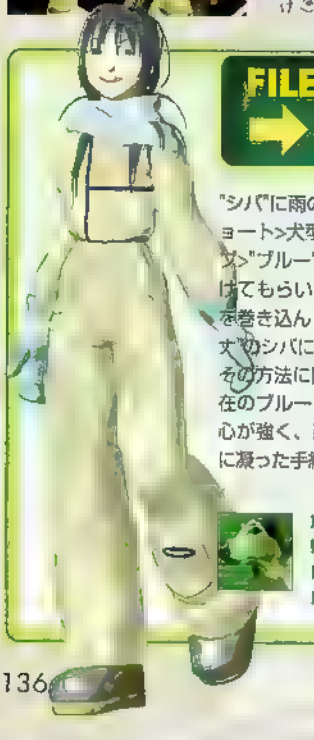
←スクービー（ロボ、ですな）のコックピット。頭につけているのがワイアヘッド。

FILE.01 MONA-LISA ➡➡モナリザ

2030年に啓動<ブート>した最新型の投影<ホログラフ>あいどる。同年に配信<アップ>された1stシングル《Awake to Love》のメガヒットにより、一気にスターダムに昇りつめた。以後も、3ヵ月に1枚という過速<ハードラン>で楽曲を配信<アップ>し続けているが、公表<レーク>される資料<スペック>が少ないため、歌声が電子合成音<トロードピッチ>かどうか、投影像<モデルメイカー>の制作者は誰かなど、さまざまな憶測やウワサが、ファンのあいだで飛び交っている。なお、これまで配信されているシングルは《Awake to Love》《To Be Free》《Imagine》《Sweet You》の4曲。



←Sweet You（上左）、Awake to Love（上右）、Say,Hallo（下左）Imagine（下中央）To Be Free（下右）の各ジャケット写真。ちなみに彼女はワイアヘッズではありません。



FILE.02 SHINKU ➡➡真紅

"シバ"に雨の中、回路の焼き切れた<サーキットショート>犬型積層脳素子<インテレジェンス・チップ>"ブルー"を抱え、立ち往生しているところを助けてもらい、一発で恋に落ちた。それ以来、ロイを巻き込んでシバを追いかけるようになる。"オトナ"のシバに追いつこうと日々熱い精進を重ねるが、その方法に関しては、たびたび姉貴<メイト>的存在のブルーに騙されいるようだ。よく言えば向上心が強く、悪く言えば傲慢で頑固。得意技は凝りに凝った手紙折り<クラフト・アート>。

- sex：FEMALE　▶age：15
- birth：2016/04/19　▶blood：AB
- SVtype：AERON
- SVname：カウント2　▶CHIP：ブルー



FILE.03 ATSUROU ➡➡アツロウ

スクービーのモジュール及び中古スクービーを販売する"WILD MACHINES"の店員<アシスト>。来店したワイアヘッズすべての顔と名前を覚えているという特技<トランペット>を持つが、どのモジュールをどれだけ仕入れたかに関しては何故かいつまでたってもずさんなため、悪友の犬型積層脳素子<バディーインテリジェンス・チップ>"シイナ"によく叱られている。「そのずさんさが、女のよりつかない原因だ！」とシイナに言われるのが近頃いちばん堪えるらしい。

- sex：MALE　▶age：27
- birth：2004/07/20　▶blood：A
- SVtype：PHOTON
- SVname：テンドー　▶CHIP：シイナ



FILE.04 ROY ➡➡ロイ

面倒見のよい性格と、人当たりのよさから、老若男女を問わず慕われている15歳の少年。ただひたすらにロイ(の顔)を愛し、尽くす鳥型積層脳素子《ニコラエヴナ》の熱烈愛の告白をひらりひらりとかわしつつ、賞金稼ぎのためにランブリングに参戦する。彼曰く、「女の子たちと戦闘まえ、玉露を飲みながら話しているあいだがいちばんリラックスするんだよな～。ニコラの殺気がタマにこえ～んですけど」。大多数のワイアヘッズたちとは違い、放置区域には勝ち上がり、その後の名誉を得るため に来たワケではないらしい。

▶sex.MALE ▶age:15 ▶birth:2017/03/03 ▶blood:O
▶SVtype:HOLY ▶SVname スプートニク ▶CHIP.ニコラエヴナ



FILE.05 MILCH ➡➡ミルッヒ

おいしいゴハンを食べることが何よりの幸せ。"ゴハンの種(一新円)"の臭いをかぎつけて放置区域にまでやってきた12歳の少女。取れるトコロから容赦なく巻き上げるため、彼女の通ったあとには残骸〈ダスト〉しか残らないという都市伝説を持つ。だが、そんなことは微塵も気にせず、狐型積層脳素子《シャルロッテ》の哀願さえも踏みたおして突き進む彼女の行く先々では、今日も"地獄落とし"が発動する。

▶sex:FEMALE ▶age:12 ▶birth:2019/11/27 ▶blood:[illegible]
▶SVtype:HOLY ▶SVname:ヴィルヘルム ▶CHIP:シャ[illegible]ッテ



FILE.06 SCREW ➡➡捻子

笑いのためなら、親をも捨てる13歳。相方の猫型積層脳素子《TIME》とともに日々、ボケと突っ込みに磨きをかける。そんな彼がランブリングに参加する理由は「タダでテレビに出られて目立つ」から。3色メッシュに豹柄という微妙なセンスでペイントされた愛機《超合金・天神丸》を駆って、今日も戦場に笑いを振りまく。尊敬する人物は、20世紀が生んだ偉大な作曲家《キダ・タロー》。

▶sex:MALE ▶age 13 ▶birth.2018/11/05 ▶blood:O
▶SVtype:PHOTON ▶SVname:超合金・天神丸 ▶CHIP.TIME



FILE.07 DJ JOKER ➡➡DJジョーカー

ラップ口調で話しかけてくる変わった男。ふだんは渋谷にあるクラブでVJをしており、空き時間になると、勝手に店を抜け出してはランブリングに参加しているらしい。このため、さらりまんが働いている日中に彼の姿を見かけることは、まずない。最近は、猿型積層脳素子の《CRACK N'》に冷めた眼で見られることが気がかり。本当にこんな生活でやっていけるのかと、ふと自問自答する日々が続いている。

▶sex.MALE ▶age:21 ▶birth:2010/10/11 ▶blood:B
▶SVtype:HOLY ▶SVname:SCRATCHBEAT ▶CHIP:CRACKIN'

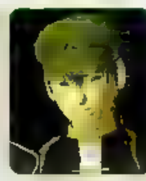


FILE.08 PEPPER ➡➡ペッパー

放置区域で行われているランブリングに参加するワイアヘッズの管理/登録を行っている《CLUB WIRED》の受付嬢。パートナーの猫型積層脳素子《サルサ》とともに日々、その仕事に追われている。もちろん、自分の仕事に誇りは持っているが、ここ数年はお肌の張りが気になるのも、また事実。来客のスキを狙って睡眠をとり、お肌の回復に努めるのが最近の日課でもある。

▶sex:FEMALE ▶age:26 ▶birth:2005/07/24 ▶blood:A
▶SVtype:HOLY ▶SVname:カリー ▶CHIP:サルサ





天下 TIENXIA

現東京湾エリアランカー。その見た[illegible]な戦闘形態からいつしかついたあだ名は無面破壊王(ノランククラッシャー)。彼を気味悪がり、彼の周囲はいつも無音である一方で、彼のエリアランカー戦はその残虐性が受け、つねに高視聴率を維持している。

▶sex:MALE ▶age:12 ▶birth:2019/12/28 ▶blood:AB
▶SVtype:TOLOMEOtypeR ▶SVname:狗(Gou) ▶CHIP:那由多



シバ SIBA

現、渋谷エリアランカー。育ての親は〈SV研究所〉[illegible]鳥型積層脳素子《ドロメノン》曰く、〈単純に野次馬根性が人一倍強い〉ことが災いしてか、転送されてくる戦闘遊技の資料結果に満足できず、〈研究所〉の許可がおりるまえに有給休暇で放置区域にやって来た。

▶sex:MALE ▶age:33 ▶birth:1998/07/22 ▶blood:A
▶SVtype:TOLOMEO ▶SVname.ミュトス ▶CHIP.ドロメノン



ユキ YUKI

いつも"本当の自分がいても[illegible]場所"を探していたユキは、"いかに生きれば、満ち足りた結末が迎えられるのか"を考え続ける戦闘用犬型積層脳素子《クドリャフカ》をネットワークで拾う。こうして出会ったひとりと一匹は放置区域で戦闘遊戯を行うようになり、2031年のファースト・ランカーとなった。

▶sex:FEMALE ▶age.14 ▶birth:2017/08/03 ▶blood:A
▶SVtype:CHARGA ▶SVname:スノウホワイト ▶CHIP.Kudryavka



幹部@KT23 KANBU

放置区域で戦う"オンナの子"の美しさに「萌える」モノを感じた者たちによって結成された巨大"追っかけ"組織《G.I.P（Guarden Important Person）》の幹部。世界各地にショッ○ー並の支部が存在しており、抜け駆けをしたものに対しては想像を絶する"おしおき"があるとかないとか…さまざまなウワサが流れている。

▶sex:MALE ▶age:—— ▶birth.—— ▶blood:——
▶SVtype:AERON ▶SVname:ハルカちゃん ▶CHIP:aide

トラッシュNEWS! [illegible] サンチャWIRED[illegible]

一人前の騎士になる方法をご指南します!



～リーヴェラント英雄伝～
ブレイブナイト
Braveknight
To become a knight of strength and gallantry has been my dream. A knight I have become, and for you, I always will be.

タイトル	ブレイブナイト～リーヴェラントエイユウデン～
発売元	パンサーソフトウェア
発売日	発売中(9月26日)
開発	パンサーソフトウェア
[illegible]	育成恋愛シミュレーション
価格	6800円(税別)
スタッフ	プロデューサー：[illegible]
ノート	117ブロック
その他	未定

恋に仕事に一生懸命の本作だが、今回は"仕事"の部分を徹底攻略。この攻略を読めば、誰からも好かれるスーパー騎士になれること間違いナシだぞ!!

任務をバッチリ成功させて騎士の階級を駆け上がろう

中世を思わせるリーヴェラントを舞台にした本作は、主人公を成長させていく"育成"と、意中の女の子との仲を成就させていく"恋愛"の要素から構成されている。そこで今回は、"育成"の部分にポイントを絞って攻略していくことにしよう。

本作では、騎士は9つの階級に分けられていて、主人公は"青鷹"からプレイを始めることになる(右の表を参照のこと)。本作に用意されたパラメーターは"剣術"や"馬術"など全部で10。それぞれのパラメーターの平均値が一定の数値を超えることによって、主人公はつぎの階級にレベルアップしていくことになる。メインヒロインである王女のレミリアやシフォンといった貴族階級は、"狼"の階級にならないとデートに誘えないだけに、レベルアップは非常に重要な要素といえる。恋を成就するにふさわしい立派な騎士を目指そう。

騎士の階級と必要な[illegible]

レベル	階級	必要値(平均)	必要功績	入手アイテム
	青鷹	―	0	青鷹の拍車
	赤鷹	120	6000	赤鷹の軍衣
	白鷹	180	14000	白鷹のリング
	青狼	240	24000	青狼の小手
	赤狼	320	36000	赤狼のマント
	白狼	400	50000	白狼のメダリオン
	青竜	500	64000	青竜の兜飾り
	赤竜	600	80000	赤竜の小旗
	白竜	720	96000	白竜のダイアデム

毎月の給料は主人公のレベルにより変化する

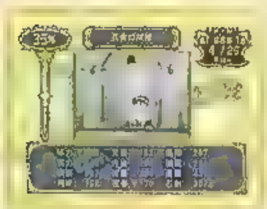
その働きに応じて毎月支払われる騎士の給料だが、なんとレベル×功績が貰える金額になっているのだ。つまり騎士としてのレベルが上がるほど、よりたくさんの給料が貰えるようになるというわけ。

Point 1 任務を失敗させないための二カ条

主人公がスキルアップしていくうえでいちばんのポイントになるのは、いかに任務を失敗させないでこなしていくかということ。どれだけ効率よく成長させていけるかが、究極の騎士である"白竜"への近道なのだ。そこで、ここでは任務を成功させるために不可欠なふたつの要素を紹介していくことにしよう。これさえ守れば成功率はグーンとアップ!!

①パラメーターに相性が

任務の成否にはキーとなるパラメーターがあり、その数値によって結果が左右される。得意分野を伸ばしてくれるような任務を選択すれば、それだけ成功しやすいようだ。



←得意分野はどんどん伸びる傾向にあるようだ。

②体力にたっぷりと

任務成功に大きな役割を果たすのが"体力"。端的にいうと、同じパラメーターであっても、体力に余力があればあるほど、任務の成功率は高くなり、余裕がなくなるほど、成功率は低くなる。編集部の検証によると、おおむね51以上の体力を保っておけば問題はないようだ。体力が21～25で失敗率は30パーセントといったところか。逆に、体力がゼロになると100パーセント任務が失敗してしまうので注意が必要だ。

Point 2 アイテムを上手に活用せよ!

武器屋で購入できるアイテムも便利。アイテムによっては、パラメーターが上がるために、基礎体力がプラスになるからだ。昇格試験ギリギリでレベルアップのための数値が足りないというときに非常に便利だ。

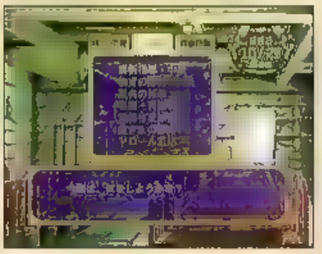
アイテム名	パラメーター	価格
ショートソード	剣術+2	2000
ブロードソード	剣術+8	6000
レイピア	剣術+4、容姿+4	8000
ツヴァイハンダー	剣術+20	16000
ランス	馬術+32、容姿+4、勇気+4	20000
ミスリルソード	剣術+40、容姿+8、勇気+8	32000
シルバーランス	馬術+48、容姿+8、勇気+8	48000
ラウンドシールド	体力+4	3000
カイトシールド	体力+8	4000
チェインメイル	体力+16	5000
ブレストプレート	体力+24	9000
ライトプレート	体力+32、容姿+2	20000
プレートメイル	体力+40、容姿+4、勇気+2	36000
ミラーシールド	体力+12、容姿+16	30000
ホーリーアーマー	体力+48、容姿+8、信仰+8、勇気+4	72000
テスの選んだ剣	気力+8、剣術+16、容姿+4、勇気+8	12000

※"テスの選んだ剣"は特定のイベントを経ないと出現しないアイテムです。

"白竜"になれること間違いなし！全仕事別パラメーター変化一覧

ここでは、全仕事とパラメーターの相関関係を紹介しよう。本作で主人公が選択できるのは"稽古・学習"、"任務"、"自由行動"の3種類。"稽古・学習"は任務の失敗はないものの功績が少なく、逆に"任務"は功績か多いものの、任務失敗の危険性もつきまとうという特徴を持つ。"任務"にはそれぞれ難易度が設定されているので、自分の階級に見合った"任務"を選択する必要がある。

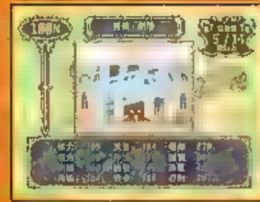
また、パラメーターの上下は一定数が決まっているわけではなく、キャラクターの成長値にしたがって変動する。つまり、もともとのパラメーターが高ければ、それだけ上げ幅も大きくなるのだ。本作では、"剣術"と"教養"、"馬術"と"容姿"は反比例の関係にあるだけに、この相反する要素をいかに補っていくかが、攻略のキーポイントとなる。



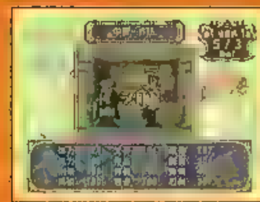
⬆3種類用意されているコマンド。"任務"はランダムに出現する。

パラメーターアップのコツは？

①難易度に気をつけて



②効率よく功績を上げる



仕事	難易度	功績	経過日数	体力	気力	剣	馬	文	作	教	容	信	誠	勇	忍
[illegible]	—	200	1~6日	-2	-1	↑		↓		↓				↑	↑
[illegible]	—	200	1~6日	-2	-1		⬆	↓		↓				↑	↑
[illegible]	—	200	1~6日	-1	-2	↓	↓	⬆		↑			↑	↓	
[illegible]	—	200	1~6日	-1	-2	↓	↓	⇡	⬆		↑			↓	
[illegible]	—	200	1~6日	-1	-2	↓	↓	↑		⬆			↑	↓	
[illegible]	★	500	6日	-1	-1				↑						⬆
[illegible]	★	500	6日	-1	-1			↑							⬆
[illegible]	★	500	6日	1	1			↑							⬆
[illegible]	★	500	6日	1	-1			↑							⬆
[illegible]	★	500	6日	-1	-1			↑							⬆
[illegible]	★	500	6日	-1	-1		⬆		↓					⇡	⇡
[illegible]	★	500	6日	-1	-1		⬆		↓					⇡	⇡
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1			⇡						↑	⬆
[illegible]	★★	1000	6日	2	1		⬆		↓					⇡	
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1		⬆		↓					⇡	⇡
[illegible]	★★★	1500	6日	3	2		⬆		↓					↑	⇡
[illegible]	★★★	1500	6日	-3	-2		⬆		↓					↑	⇡
[illegible]	★	500	6日	-1	-1				⬆		↑				
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1				⬆		↑				
[illegible]	★★	1000	6日	2	1				⬆		↑				
[illegible]	★★★	1500	6日	3	2				⬆		↑				
[illegible]	★	500	6日	1	1		↓					⬆	⇡		⇡
[illegible]	★	500	6日	-1	-1		↓				⬆		⇡		⇡
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1		↓				⬆		↑		⇡
[illegible]	★★	1000	6日	2	1		↓				⬆		↑		⇡
[illegible]	★★★	1500	6日	3	2		↓				⬆		↑		⇡
[illegible]	★★★	1500	6日	-3	-2				↓					↑	⬆
[illegible]	★	500	8日	-1	-1		⬆						⇡	⇡	
[illegible]	★★	1000	10日	-2	1		⬆						⇡	⇡	
[illegible]	★★	1000	10日	-2	-1		⬆						⇡	⇡	
[illegible]	★★★	1500	12日	-3	-2		⬆						⇡	⇡	
[illegible]	★	500	8日	1	1		⬆			⇡					⇡
[illegible]	★★	1000	10日	-2	-1		⬆			⇡					⇡
[illegible]	★★	1000	10日	2	-1		⬆			⇡					⇡
[illegible]	★★★	1500	12日	-3	-2										
[illegible]	★	500	6日	-1	-1		⬆				↓				↑
騎馬の世話	★	500	6日	-1	-1		⬆				↓				↑
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1		⬆				↓				↑
[illegible]	★★★	1500	6日	-3	-2		⬆				↓				↑
大臣の政務補佐	★★	1000	6日	-2	-1		↓		↑	⬆					
[illegible]	★★★	1500	6日	-3	-2		↓		↑	⬆					
[illegible]	★	500	6日	-1	-1		↓		↑	⬆					
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1		↓		↑	⬆					
報告書のまとめ	★	500	6日	-1	-1		↓	⇡		⬆			↑		
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1		↓	⇡		⬆			⇡		
[illegible]	★★	000	6日	-2	-1		⇡			⬆			⇡		
[illegible]	★★★	1500	6日	3	-2		↓	⇡		⬆			⇡		
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1		↓	⬆		⇡					⇡
[illegible]	★★★	1500	6日	-3	-2		↓	⬆		⇡					⇡
[illegible]	★	500	6日	-1	-1		↓	⬆		⇡					⇡
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1		↓	⬆		⇡					⇡
[illegible]	★	500	6日	-1	-1		⇡			⬆	↓		⇡		
[illegible]	★	500	6日	-1	-1					⬆	↓		⇡	⇡	
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1					⬆	↓		⇡	⇡	
[illegible]	★★	1000	6日	2	1					⬆	↓		⇡		⇡
[illegible]	★★★	1500	6日	-3	-2					⬆	↓		⇡	⇡	
[illegible]	★	500	6日	-1	-1		↓	⇡		⇡			⬆		
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1		↓	⇡		⇡			⬆		
[illegible]	★★	000	6日	-2	-1		↓	⇡		⇡			⬆		
[illegible]	★★★	500	6日	-3	2		↓	⇡		⇡			⬆		
[illegible]	★	500	6日	-1	-1		⇡		↓	⇡			⬆		
[illegible]	★	600	6日	-1	-1		⇡		↓	⇡			⬆		
[illegible]	★★	1000	6日	2	-1		⇡		↓				⬆	⇡	
[illegible]	★★★	1500	6日	3	2		↑		↓				⬆	⇡	
[illegible]	★	500	6日	-1	-1						↓		⬆		↑
[illegible]	★★	000	6日	-2	-1						↓		⬆		↑
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1						↓		⬆		↑
[illegible]	★★★	1500	6日	-3	-2						↓		⬆		↑
[illegible]	★	500	6日	-1	-1	⬆									⇡
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1	⬆									⇡
[illegible]	★★★	1500	6日	-3	-2	⬆									⇡
[illegible]	★	500	6日	1	1		⬆								⇡
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1		⬆								⇡
[illegible]	★★★	1500	6日	-3	-2		⬆								⇡
[illegible]	★	500	6日	1	1							⬆	⇡	↓	⇡
[illegible]	★★	1000	6日	-2	-1							⬆	⇡	↓	⇡
[illegible]	★★★	1500	6日	-3	-2							⬆	⇡	↓	⇡
[illegible]	★★	1000	10日	-4	2	⬆				↓				↑	
[illegible]	★★	1000	10日	4	2	⬆				↓				↑	
[illegible]	★★★	2000	12日	5	-3	⬆				↓				↑	
[illegible]	★★★	2000	12日	-5	-3	⬆				↓				↑	
黒騎士退治	★★★	2000	12日	-5	-3	⬆				↓				↑	
[illegible]	★★★★	2500	14日	-6	-4	⬆				↓				↑	
[illegible]	★★★★	2500	14日	6	4	⬆				↓				↑	
ドラゴン退治	★★★★	3000	14日	-6	-4	⬆				↓				3	
[illegible]	★★	1000	10日	-4	-2		↓			↑				⬆	
[illegible]	★★★	1500	12日	-5	-3		↓			↑				⬆	
[illegible]	★★★	2000	14日	-6	-4		↓			↑				⬆	
休養	—	—	1~6日	18	10				↓				↓	↓	
[illegible]	—	—	1~6日	6	14							⬆	⇡		⇡

※表中で、剣＝剣術、馬＝馬術、文＝文芸、作＝作法、教＝教養、容＝容姿、信＝信仰、誠＝誠実、勇＝勇気、忍＝忍耐の略です。
また、パラメーターの変化で⬆は大きく上昇、↑はまあまあ上昇、⇡は少なく上昇を表しています。

描き下ろしイラストから見えてくる『ブレイブナイト』の別の世界……





『BraveKnight』の世界に登場する女の子をモチーフにしたオリジナルストーリー。ゲーム中では実現しなかったシチュエーションが大評判です。

いつでも大忙しの銀鷹亭 厨房のテスとローラのひとコマ

城下町のアイドル、銀鷹亭のローラと、武器屋のひとり娘テス。あまりに忙しい銀鷹亭のお手伝いをテスがしているようですが……。

……万年人手不足の、銀鷹亭。臨時の助っ人を、頼むことになりましたが……。

「と、いうわけで……よろしくね、テス♪」
「は〜い！」
「で……テスには、ウエートレスをやってもらうんだけど……」
「えへへ。こういうかわいい格好って、してみたかったんだ〜☆」
「あたしの、お下がりだけど……なんとか、大丈夫みたいね」
「う〜ん、ちょっとウエストが、余っちゃっているみたいだけど」
「ん？　もう一度言ってくれる？　よく聞こえなかったわ♪」
「な、なんでもない……ピッタリだよ、うん」
「そう、よかった☆」
「…………」
「さて、着替えも済んだし……そろそろ、お仕事の説明するわね」
「あ、あのさ……」
「ん？」
「……ボク、ホントにウエートレスでいいの？」
「え……どうして？」
「だって、ボクって男の子みたいだから……皿洗いとかのほうが、いいんじゃないの？」
「ああ……そんなの、気にしなくっていいのよ」
「で、でもさ……」
「そういうほうが、グッとくるお客さんだっているんだし」
「それ、なんかうれしくない」
「ま、まあ……それはちょっと置いといて」
「…………」
「大丈夫……テスは立派に、銀鷹亭でウエートレスが務まるわよ」
「……そ、そうかな？」
「この街一番のウエートレス、ローラお姉さんが言うんだから、間違いないわよ」
「そ、そうなんだ……」
「あ……信じてないわね？」
「そ、そんなことないけど。でも……」
「テスはね……いまはまだ、元気のほうが勝っちゃっているだけ」
「元気が、勝っちゃっている？」
「そ♪……そういうのってね、好きな人ができたりすると、自然と釣り合いがとれてくるものなの」
「ふぅん……」
「女の子は誰でも、かわいくなれるんだから……いまは、そんなこと気にしなくっていいのよ」
「う、うん……」
「さあ、それじゃお客さんが来たときの挨拶からいこっか……とびっきりの、笑顔でね」
「いらっしゃいませ〜っ♥」

広報さんが語る!!『Braveknight』の見どころは？

[illegible]『Braveknight』の見どころを[illegible]

オススメのキャラは？

金　私はソフィアですね。ソフィアの登場するシーンが印象的で、何遍も何遍もくり返してプレイしてしまうんです。ソフィアの[illegible]な性格がしのばれる名シーンだと思います。声優の柳瀬なつみさんがまた最高なんです。このシーンは音声を飛ばしてはいけませんよ。

中澤　私はエルディアかな。最初はつんけんしていたのに、仲がよくなるとだんだんやさしくなってきて[illegible]

金　[illegible]にして登場するのですが、私も思わず「ドキッ」としまし[illegible]

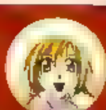
オススメの部分は？

中澤　「すべて！」と言い[illegible]ですが（笑）、あえてひとつ挙げるとすればエンディングシーンかな。エンディングでがらりと印象が変わっ[illegible]

金　[illegible]アとかテスがそうですね。ミリアなんてエンディングで初めて髪の毛が長いことが発覚するんです。

中澤　とても女らしいリーナにも会えますし。エンディングは主人公の活躍によって40パターンくらい用意されているんです。できれば全部[illegible]

今回の登場人物



ローラ＝モートン
城下町の酒場"銀鷹亭"の看板娘。[illegible]（CV：伊藤久美子）



テス＝[illegible]
城下町にある武器屋の[illegible]。明るく元気な反面、寂しがり屋でもある。[illegible]

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク21 江別SATY店
[illegible]
Max Denkodo [illegible]
■青森県
スーパーダンプコード [illegible]
[illegible]
Wonder GOO [illegible]
■秋田県
[illegible] 秋田SATY店
[illegible]

[illegible]

TVチャンプ [illegible]／大分店／[illegible]／日出店／
　[illegible]
ベスト電器LIMB 大分店
[illegible]
■宮崎県
おもしろランドキャンプ [illegible]
ベスト電器LIMB [illegible]
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ [illegible]／[illegible]
[illegible]
Wonder GOO [illegible]

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

JUSCO
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

ビックカメラ
ゲーム取扱い店

GAME TSUTAYA 全店
GameStand 全店

カメレオンクラブ 全店

TOPBOY 全店

wanpaku 全店

ヨドバシカメラ
ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

セブンイレブン 全店

FamilyMart 全店

サークルK 全店

サンクス 全店

スリーエフ 全店

四国スパー 全店

LAWSON 全店

Xbox公式サイト xbox.jp 通信

Vol.9

http://xbox.jp/

Xbox Live限定ベータプログラム10月22日まで受付中!!

Xbox Liveサービス開始に先立って、11月中旬から一般のXboxユーザーを対象に"Xbox Live限定ベータプログラム"が実施されるぞ。ただし、このベータプログラムは5000名限定。応募した人の中から抽選で選ばれ、購入して登録すれば、同梱される対応オンラインゲームで、Xbox Liveのオンライン機能をいち早く体験できるのだ。応募していない人は急げ!



↑現在応募受付中。ベータ プログラムには正式サービス開始より12ヵ月間の基本サービス利用を含み、通常のスターターキットと同じ6800円です。



↑ベータ プログラム参加者限定特製パッケージで、限定特典の特製メモリユニットなどがつく。



↑応募は、フォームに個人情報と通信環境などのアンケートに答える記入式。残念ながら、20歳以上などの応募資格がある。

ニュータイトルサイト続々オープン

マイクロソフトゲームスタジオブランドの新しいXboxタイトルが発表され、タイトルごとのサイトもつぎつぎオープン。Xbox Live対応の『トゥルーファンタジー ライブオンライン』、『フィッシング ライブオンライン』や期待作『N.U.D.E @』などなど。海外制作タイトルも続々登場し、マイクロソフトゲームズのページがさらにボリュームアップしたのだ。Xboxゲーム情報は、他社タイトルもますます充実。今後もXbox Liveサービス開始も近づき、対応タイトルも続々登場するぞ。楽しくチェックしよう!



↑『カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース』超高速でくり広げられるレースバトル。



↑待望の多人数参加型RPG『トゥルーファンタジー ライブオンライン』だ!

『鉄騎』CMの制作者は!?

Xbox.jpの"PROMOTION"→"CM"で見ることができるのが、各種テレビCMやゲームムービー。なかなか見られなかったCMやムービーを動画でチェックできるのがうれしいよね。『格闘超人』のクールなムービーや話題作『鉄騎』のCMなど要チェックだ。さらに、『鉄騎』のCMメイキングも見ることができるのだ。このCMは、いま話題の紀里谷和明さんが手がけたものだ。メイキングムービーもクール!



↑気になるCMや、期待作のムービーは必見です。Xboxの起動画面もまだ見たことのない人は、この機会にチェックしてね。

WebMasterからのメッセージ

Xbox.jpのカミガミです。9月はTGS2002が開催されて、Xboxの新作ソフトの発表がありました。Xbox.jpでも、最新ゲームタイトルの情報を掲載していきますので、必ずチェックしてくださいね。それとXbox Live限定ベータプログラムの受付も10月22日までなので、ぜひ応募してください。

Xbox広報ここだけの話 ―教えて市川さん―

Q 新作がゲームショウでたくさん発表されますが、国内タイトルで市川さんのお薦めは?

広島県 小池 仁 26歳

市川 東京ゲームショウで国内制作のタイトルが、新たに5タイトル発表になりました。いちばんのオススメは、発売日が決まった『ブレンクス ザ・タイムスイーパー』でしょう。でも、TGSのマイクロソフトブースでも試遊台が出展された『フィッシング ライブオンライン』と『ザ・ワイルド・リングス』、この2タイトルも実際プレイしましたが、熱中してしまうゲームです。そして、ファミ通Xboxの読者が待ち望んでいたRPGタイトル『トゥルーファンタジー ライブオンライン』や、広井王子氏が総合プロデュースする『N U D E @ Natural Ultimate Digital Experiment』、『戦場の出前持ち』も、これから気になるタイトルだと思いますよ!

Q ネズミ、ネコと来たらマイクロソフトの次回作の主役は、犬でしょう?

神奈川県 杉崎 優 24歳

市川 正直言って、自分もそう来るかなと思っていましたが、違いましたね(笑)。今度社内を調べて見ます

Q 「Xboxは、5.1chサラウンドヘッドホンなしでは絶対にPLAYしない」と言っている茂君が「Xbox Liveでボイスチャットしたい」と言いだしたら、どうしたらいいですか?

群馬県 タケチヨ 19歳

市川 どうしましょう? でも、個人的にも、5.1chサラウンドヘッドホンは購入しました。あとXbox Liveのボイスチャットも社内で遊びましたが、声を変えるとおもしろいですよ。どれもXboxならではの機能なので、いっしょに使いたいですよね。

来月のプレゼント



※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者には、抽選で市川さんよりXboxのレアグッズをプレゼントします。
今月採用の小池さんにはTシャツを、杉崎さん、タケチヨさんにはポロシャツをお送りします。

X DATA BASE

ソフト、周辺機器、攻略本情報、etc…
Xboxのお役立ちデータを総まとめ!!

Xboxに関するさまざまなデータを紹介するコーナー。今月も読者の皆さんからの投稿を中心に、ゲーム中の隠し要素や隠しコマンドなどを掲載!

今月のSECRET FILE

9月号から募集している読者投稿によるSECRET FILE。今月も誌面が許す限り、皆さんの投稿をお届けします! 惜しくも掲載されなかった投稿については、次回にまわされることもあるのであきらめないでね!

DEAD OR ALIVE 3

スタッフロール

ストーリーモードを全キャラクター(16名)でクリアーするとスタッフロールが流れる。

(愛知県 ウォーズ)

相手に勝ってリプレイに入る瞬間に、アピール技の"天勢把(↓↓F+P+K)"を出す。すると、本来持っていないはずの傘を手に持ったままリプレイが再生される。

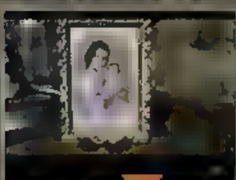
(東京都 元長順久)



ミストIII エグザイル

白ボタンの秘密

ゲームをはじめてすぐのアトラス……白ボタンを押しながら……肖像画が写真に変わる。また、ジェナーニンの展望台1階にあるハンモックの左脇の石台(右側)を白ボタンを押しながら調べると一風変わった……







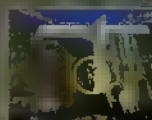


HALO

グレネードジャンプ

グレネードの爆発にあわせてジャンプをすると、爆風により通常よりも高くジャンプすることができる。爆風のダメージはとても大きいので使用には十分注意してほしい。

(宮城県 大崎俊也)



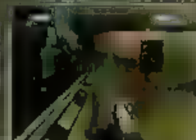


↑通常のジャンプ(左)とグレネードジャンプ(右)を比較。明らかに高さが違う。

無敵の兵士たち

STAGE1で銃が撃てる状態になったら艦長を射殺する。すると無敵の兵士たちが現れ、攻撃される。

(島根県 大泉信也)



……コルタナは兵士たちにマスター……



……無敵の兵士たちに殺害されたマスターチーフ。当然の報いかも。

フライトアカデミー

新たな隠し機体

特定の条件を満たすと自由練習で隠し機体が出現。隠し機体には一部の機体に特殊なカラーリングを施した"SP機"と、登場機体6機種が特殊な挙動をする"EX機"の2種類が用意されている。

(ファミ通Xbox編集部)



➡YS-11のカラーバリエーション。写真は海上自衛隊所属機。



←6機のEX機体で一風変わった空のフライトを楽しめるのだ。

EX機体出現条件

機体名	出現条件
6機の訓練機体すべて	教習を1度クリアー(卒業)したあとでメインメニュー画面で白、黒、左トリガ、右トリガを同時に引くと出現する。

SP機体出現条件

機体名	カラーリング	出現条件
YS-11	SP01 海上保安庁機	YS-11を入手している。双発機でのトータル飛行時間が1時間以上
YS-11	SP02 海上自衛隊機	YS-11を入手している。総飛行時間が2時間以上
B747	SP 政府専用機	教習を一度、すべてクリアー(卒業)している。総飛行時間が4時間以上

読者からの質問コーナー

Q:メール投稿するときは、どんなことに注意すればいいの?

(福岡県 村田篤)

A メール投稿のルールもハガキや封筒による投稿と同じ! 詳しくは右の"投稿のお約束!"を見てね!

Q:情報が掲載されるコツは?

(埼玉県 秋吉双葉)

A "投稿のお約束!"と、つぎのことを守れば掲載率がアップするぞ。

・手書きの投稿は、できるだけきれいにはっきりわかるように書く。
・どうすればできるのか、出しかたのコツをできるだけ詳しく書く。

Q:投稿した文章は、そのまま誌面に掲載されるの?

(秋田県 相馬啓)

A 誌面の都合で掲載される文章量が変化するため、投稿文がそのまま掲載されることはない。ハガキやメールには、どんな裏技かわかりやすく書いてもらうだけでオーケー!

情報募集

ゲームの隠し要素や隠しコマンド、裏技(ゲーム中のバグ情報)を募集中。とくにマイナーなゲームや新作の情報は大歓迎! 下記のあて先までどしどし情報をお寄せください。

あて先
〒154-8528
㈱エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
SECRET FILE係まで

※メールでの応募は
Xbox@ml.enterbrain.co.jpまで
※VHSやDVでの応募も可
(テープの返却は致しません)

◆投稿のお約束!◆

以下に挙げたお約束を守れないとせっかくの投稿も採用されないぞ! 注意してね!!

ネットの攻略・裏技サイトからの丸写しや攻略本に掲載された情報は、内容にかかわらず即、不採用。情報を送るまえにもう一度確認してね!

投稿ハガキには住所、氏名、ペンネーム(必要な人のみ)、連絡先電話番号、欲しいソフト(発売済み、7000円以内)を必ず記入すること! メールでの投稿も同じだよ!

X COMING SOON

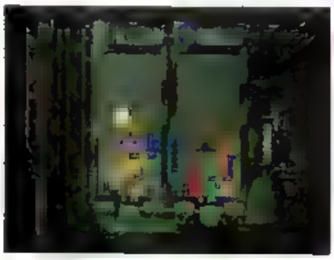
締切ギリギリの
ほっかほかのXbox
新着情報をお届け！

めっきり涼しくなってきたけど、こんなときこそ友だちと対戦ゲームで熱くなろう！　今回は手軽に遊べるパズルゲームの定番、落ちゲーを2本紹介するぞ。

TETRIS WORLDS

発売日	今冬発売予定	価格	4800円(税別)
発売元	サクセス		
ジャンル	パズル		

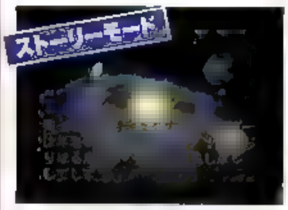
誰もが知っているパズルゲームの王様『テトリス』がXboxに登場！　本作では、ベーシックなルールのものから、より上級者向けのものまで、実に6種類のテトリスが楽しめるぞ。また、Xboxの性能を遺憾なく発揮した、グラフィックなどの演出面も迫力満点。まさに究極のテトリスと呼ぶにふさわしい1本となっている。これをプレイせずしてテトリスは語れない!?



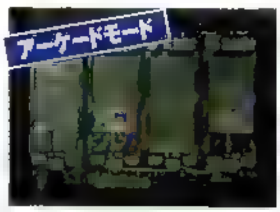
↑レベルアップするにつれて、背景に描かれた惑星の様子も変化していく。

ひとりで遊ぶストーリーモードと対戦できるアーケードモード

テトリスにストーリー性が加わっているのが本作の特徴。ストーリーモードでは、爆発間近の恒星から宇宙生物ミノ族をプレイヤーが守るという設定のもと、ルールが異なる6種類のテトリスを楽しめるようになっているのだ。またアーケードモードでは、ストーリーモードで遊べる6種類のテトリスを、4人までの複数プレイヤーどうしで対戦することが可能だぞ。



←絶滅の危機にさらされた一族の運命を切り拓くのだ。



←いろんなテトリスを、複数人数で対戦できるぞ。

6種類のテトリスがキミを待ちうける

テトリス



↑いわゆる通常のテトリス。おなじみのルールで高いスコアをたたき出すのだ。初心者はこれからプレイするといいかも。

スティッキーテトリス



↑ステージにある邪魔ブロックを消していこう。すべて消すとレベルアップ。そのあとも新しい邪魔ブロックが出てくるぞ。

フュージョンテトリス



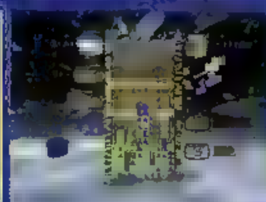
↑邪魔ブロックの中に埋もれたアトムブロックに、落ちてくるフュージョンブロックをうまく結合させるのが目的だ。

スクエアテトリス



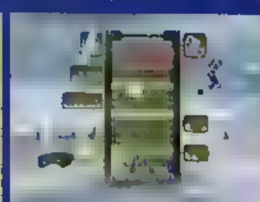
↑スクェアボーナスがカギを握る。ブロックで4×4の正方形を作り、その正方形を含んだラインを消せば高得点となる。

ホットラインテトリス



↑画面上に引かれた6本の線上のラインを消すことでポイントを得る。上の線ほど、消したときの得点が高い。

カスケードテトリス



↑ブロックを消したとき下に空間があれば、消したときに余ったブロックが下に落ちる。それによって連鎖が可能に。

エッグマニア　つかんで！まわして！どっすんばず～る!!

発売日	10月3日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	ケムコ		
ジャンル	パズル		

かわいい卵形のキャラクターを操って、降ってくるブロックを積み上げるという新感覚アクションパズル。本作の目的は至って簡単で、ブロックを利用して頂上までたどり着くこと。一方で、積み上げたブロックが崩れないようバランスをとったり、アイテムで相手を陥れたりなど、奥深い駆け引きも楽しめるのだ。まさに友だちと気軽に対戦するのにもってこいの1本だぞ。

アイテムを使いこなせ

ゲーム中には相手の邪魔をするアイテムや、ブロックの隙間を埋めるアイテムなどが登場。アイテムの使いかたによっては一発逆転も可能だ。状況にあったアイテムをタイミングよく利用して、勝負の流れをつかもう。



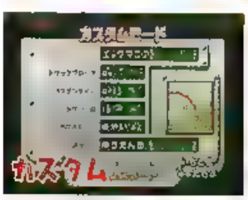
ボリューム満点！おまけモードの数々



↑降ってくるバクダンを投げつけ、相手のタワーを壊すのだ



↑エンドレスに続くステージ。納得いくまでひたすらプレイ



↑ルールを細かく設定し、好きなシチュエーションで遊べるぞ。



↑スコアが表示されるので、目標を持ってプレイする人向けだ。



↑8人まで参加可能なトーナメント戦。もちろん目指すは優勝

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは9月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	メモリユニット	オンライン
9月発売のソフト								
26日	真・三國無双2	コーエー	アクション	6800円	●			
	BraveKnight～リーヴェラント英雄伝～	パンサーソフトウェア	シミュレーション	6900円	●			
	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	レース	6800円	●			
10月発売のソフト								
3日	WWE RAW	KADOKAWA	格闘アクション	7800円				
	WWE RAW(初回限定版)※1	KADOKAWA	格闘アクション	12800円				
	エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱず～る!!	ケムコ	パズル	6800円				
10日	Jockey's Road	マイクロソフト	シミュレーション	6800円	●			
24日	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ!魔神パワー	コナミ	アクション	4800円				
11月発売のソフト								
21日	カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース	マイクロソフト	レース	6800円	●	●		
28日	デッド トゥ ライツ	ナムコ	アドベンチャー	6800円				
	ドリホー	ハイウェイスター	アクション	6800円	●			
11月	真・女神転生 NINE スタンドアローン版	アトラス	RPG	7800円	●			
	真・女神転生 NINE スタンドアローン版 デラックスパック※2	アトラス	RPG	12800円	●			
	紅の海 Crimson Sea	コーエー	アクション	6800円	●			
	Innocent Tears	グローバル・A・エンタテインメント	シミュレーション	6800円				
	Innocent Tears(初回限定版)	グローバル・A・エンタテインメント	シミュレーション	9800円				
12月発売のソフト								
5日	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	アクション	価格未定				
	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	スポーツ	価格未定	●	●		
12日	プリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	アクション	6800円				
19日	トライアングル・アゲイン2	キキ	アドベンチャー	価格未定				
12月	テネレッツァ	アクアプラス	アクションRPG	価格未定				
	パンツァードラグーン オルタ(仮題)	セガ	3Dシューティング	価格未定	●			
	機甲兵団J-PHOENIX+	タカラ	アクション	6800円				
	機甲兵団J-PHOENIX+ 初回限定版・大河原邦男バージョン	タカラ	アクション	6800円				
	式神の城 EVOLUTION	メディアクエスト	シューティング	5800円				
今秋発売のソフト								
	TETRIS WORLDS	サクセス	パズル	4800円				
今冬発売のソフト								
	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円				
	峠R	アトラス	レース	価格未定				
	NBAライブ2003	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	価格未定				
	O・TO・GI～御伽～	フロム・ソフトウェア	アクションRPG	価格未定				
	格闘超人	マイクロソフト	格闘アクション	6800円				
2002年発売のソフト								
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	3Dシューティング	価格未定	●			
2003年1月発売のソフト								
16日	マズル フラッシュ	ビクターインタラクティブ・ソフトウェア	アクション	6800円	●			●
	サウザンドランド	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定				●
	Xboxスタータキット※3 同梱ソフト:PHANTASY STAR ONLINE	マイクロソフト		6800円				●
	エピソードI&II		RPG					
	頭脳対戦ライブ		テーブル					
	Whacked! ギリギリ!乱闘パーティーテレビ	マイクロソフト	アクション	価格未定				
1月	ソウルキャリバー2	ナムコ	格闘アクション	価格未定				
2003年3月発売のソフト								
3月	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定				
2003年春発売のソフト								
	戦闘妖精 雪風(仮題)	アクアシステム	シミュレーター	6800円				
	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	RPG	価格未定	●			●
	TOP ANGLER 2(仮題)	シムス	スポーツ	価格未定				●
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクションアドベンチャー	価格未定				
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定				●
	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				●
	N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	シミュレーション	価格未定	●			
2003年発売のソフト								
	ギャラクシーエンジェル	ブロッコリー	シミュレーション	価格未定				
	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定				●
	Kung Fu Chaos	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				
	Crimson Skies: High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定				
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				
	Brute Force(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定				
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	価格未定				●
	MechAssault	マイクロソフト	シューティング	価格未定				●
発売日未定のソフト								
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定				●
	スポーツゲーム(仮題)	アスク	スポーツ	価格未定				●
	トランスワールドサーフ	アタリ	スポーツ	6800円				
	信長麻雀	イーフロンティア	テーブル	価格未定				
	CIRCUS DRIVE	カプコン	レース	価格未定				
	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	格闘アクション	価格未定				●
	ディノクライシス3(仮題)	カプコン	アドベンチャー	価格未定				
	鉄騎オンライン	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●			●
	大戦略VII for Xbox(仮題)	クールキッズ	シミュレーション	価格未定				
	エンジェリック・コンサート	サクセス	アドベンチャー	価格未定				
	ライデンファイターズ エヴォリューション	セイブ開発	シューティング	価格未定	●			
	グランドヒート	セガ	レース	6800円		●		
	スパイクアウト エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定				●
	segaGT2002 Append Disk(仮題)	セガ	レース	価格未定				
	segaGT2002 Online(仮題)	セガ	レース	価格未定				●
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	格闘アクション	価格未定				
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				
	ブレイクダウン(仮題)	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定				●
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定				●
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定				
	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	価格未定				●
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定				●
	シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト	シューティング	価格未定				●
	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定				●
	パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト	パズル	価格未定				●
	山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定				●

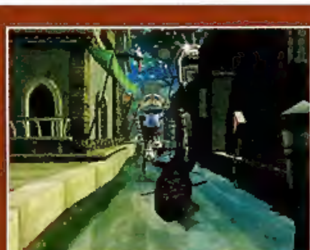
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※1:オリジナルTシャツ、フィギュア同梱
※2:オリジナル悪魔フィギュア、バインダー、オリジナル時計、IDカード同梱
※3:Xboxボイスコミュニケータ同梱

次号予告 ファミ通Xbox12月号

次号の内容は……

「年末に向けてXboxもタイトルが充実してきたなあ～」とお思いの貴兄にうってつけの12月号は、『プリンクス』を始めとする話題のXboxタイトルの続報をどどーんとお届け! さらなるタイトルラッシュの予感もあり!?

10月30日(月)発売
定価590円(本体562円)



ファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

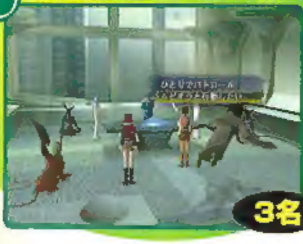
発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	[illegible]
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治/松井宗通/加藤政樹/西村俊行/佐藤稔/鈴木規康/遠藤栄昭/古屋陽一
制作スタッフ	井上幸司/奥村隆史/鈴木しのぶ
フォトグラフ	St.Atom/島崎英俊/守屋貴章
進行	川合昇/藤田昇/中井優一/釜下徳紀
編集協力	麻布アルノ/阿部加奈子/荒沢伸二/井口淳也/石井ぜんじ/石坂篤/氏家雅紀 うちだじゅん/馬波レイ/木村秀樹/閃鷹/小池麻里子/齋藤かよこ/さいとうりか 佐々田貴志/佐藤大作/砂田大輔/田川ラメ夫/田村雅/戸塚佳一/元澤利明 百瀬敬/ムゲン(岩原誠)
制作協力	MdNコーポレーション(長村仁)/大西若葉/風間新吾 クリエイティブ レイ(池田伊知郎)/小林えみこ/佐藤大輔 デザイン・ファクトリー・IN/人見勝彦 プラティパス(西田佳子、水川達哉、小田原信晃) フリーウエイ(小山巧、中山喜子、中林武也)/深尾洋子/マイルズ(船場俊久) 山内大助/リーフ(森広尚子)
広告営業	功刀秀樹/水本九州男/原川朗広/章宏樹/安部寿一/梅山達夫 高柳正人/藤下和巳/高橋利恵/田山麻子/樋口尚子/嶋田うれ葉
雑誌営業	酒井朗嘉/堂前秀隆
制作進行	青木孝道
マーケティング	上床光信/藤池隆司/福田幸司
海外特派員	みちよ・パティロ

エックスープレゼント
X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えてXboxソフト&関連グッズをもらっちゃおう！　実りの秋にプレゼント花盛りだよ。

1 ゲームソフト『真・女神転生NINE スタンドアローン版』



3名

発売元：アトラス
ジャンル：RPG

←独特の世界観が多くのファンをつかむ、シリーズ最新作。舞台は近未来の東京なのだ。

2 ゲームソフト『紅の海 Crimson Sea』



3名

発売元：コーエー
ジャンル：アクション

←この秋コーエーが贈る、新機軸の3Dアクションがこちら。自由度の高さが魅力だ。

3 ゲームソフト『デッド トゥ ライツ』



3名

発売元：ナムコ
ジャンル：アドベンチャー

←映画を思わせるハデな銃撃戦で盛り上がるナムコXbox参入第1弾タイトル！

4 MEGUMI 特製クオカード



5名

提供：セガ

←セガ モバイルフレンズのイメージガールMEGUMIさんの特製クオカードを5名様に。

5 『ドリホー』うちわ



10名

提供：ハイウェイスター

←穴掘り親父が大活躍のアドベンチャー。イラストもイカしてるうちわを10名様に。

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は11月30日(土)発売のファミ通Xbox'03年1月号にて発表させていただきます。

応募締切 **10月29日(火)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでおもしろかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ワンダースワン(カラー版含む)　13.NEOGEOポケット(カラー版含む)　14.パソコン　15.MSX

5 あなたが買おうと心がけている雑誌を教えてください。答えはいくつあってもかまいません。
1.週刊ファミ通　2.ゲームウェーブDVD　3.アルカディア　4.ファミ通PS2　5.ファミ通キューブ+アドバンス　6.Vジャンプ　7.ドリマガ　8.ゲーム批評　9.電撃王　10.DEAR MY…　11.電撃G'sマガジン　12.LOGIN　13.コンプティーク　14.少年ジャンプ　15.少年マガジン　16.少年サンデー　17.少年チャンピオン　18.ヤングマガジン　19.ヤングジャンプ　20.週刊モーニング　21.ニュータイプ　22.アニメージュ　23.日経エンタテインメント　24.そのほか

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 あなたがお持ちの携帯電話の会社名をお教えください。
1.NTTドコモ　2.J-フォン　3.au　4.Tu-ka　5.PHS(NTTドコモ含む)　6.持っていない

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3つ教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	30	X SPECIAL：パンツァードラグーン オルタ
2	MICROSOFT SPECIAL：トゥルーファンタジーライブオンライン	31	X SPECIAL：テネレッツァ
3	MICROSOFT SPECIAL：格闘超人	32	X SPECIAL：真・女神転生NINE
4	MICROSOFT SPECIAL：N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	33	X SPECIAL：紅の海 Crimson Sea
5	MICROSOFT SPECIAL：フィッシング ライブ オンライン	34	X SPECIAL：Jockey's Road
6	MICROSOFT SPECIAL：カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース	35	X SPECIAL：デッド トゥ ライツ
7	MICROSOFT SPECIAL：ザ・ワイルド・リングス	36	X SPECIAL：ドリホー
8	MICROSOFT SPECIAL：HALO 2	37	連載：Xbox300万台への道
9	MICROSOFT SPECIAL：Midtown Madness 3	38	読者コーナー READER'S box
10	MICROSOFT SPECIAL：Brute Forte (仮題)	39	連載：CBAS中央管理局 特別分隊月報
11	MICROSOFT SPECIAL：MechAssault	40	攻略X：鉄騎
12	MICROSOFT SPECIAL：Whacked! ギリヤバ! 悪趣パーティテレビ!	41	連載：鉄騎月報
13	MICROSOFT SPECIAL：Kung Fu Chaos	42	攻略X：WWE RAW
14	MICROSOFT SPECIAL：Crimson Skies：High Road to Revenge	43	攻略X：segaGT2002
15	MICROSOFT SPECIAL：Project Gotham Racing 2	44	攻略X：マキシマムチェイス
16	MICROSOFT SPECIAL：戦場の出前持ち	45	攻略X：叢-MURAKUMO-
17	MICROSOFT SPECIAL：ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	46	攻略X：真・三國無双2
18	特別企画：もうすぐ始まる! Xbox Live	47	攻略X：MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes
19	New Game Cross Review	48	攻略X：CRAZY TAXI 3High Roller
20	緊急速報：THE HOUSE OF THE DEAD 3	49	攻略X：ファントムクラッシュ
21	緊急速報：マズル フラッシュ	50	攻略X：Braveknight～リーヴェラント英雄伝～
22	緊急速報：ギャラクシーエンジェル	51	連載：BraveKnight リーヴェラントアベニュー
23	緊急速報：斑R	52	連載：Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
24	緊急速報：クラッシュ・バンディクー4 さくれつ! 魔神パワー	53	X DATA BASE
25	緊急速報：式神の城 EVOLUTION	54	X COMING SOON
26	緊急速報：バットマン ダークトゥモロー	55	X Schedule
27	連載：スマビスタイル	56	X Present
28	連載：Team NINJA FREAKS	57	付録：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball下敷
29	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball		

表2　購入予定ソフト

1	Innocent Tears	31	鉄騎オンライン
2	エクスチェイサー	32	デッド トゥ ライツ
3	エッグマニア つかんで! まわして! どっすんぱず～る!!	33	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
4	NBAライブ2003	34	TETRIS WORLDS
5	エンジェリック・コンサート	35	テネレッツァ
6	O・TO・GI-御伽-	36	斑R
7	GAIA BLADE	37	トゥルーファンタジーライブオンライン
8	格闘超人	38	TOP ANGLER 2 (仮題)
9	カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース	39	トライアングル・アゲイン2
10	Kung Fu Chaos	40	トランスワールドサーフ
11	機甲兵団J-PHOENIX+	41	ドリホー
12	ギャラクシーエンジェル	42	NINJA GAIDEN
13	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	43	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment
14	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ! 魔神パワー	44	NEVERLAND SAGA
15	Crimson Skies：High Road to Revenge	45	バットマン ダークトゥモロー
16	紅の海 Crimson Sea	46	パンツァードラグーン オルタ (仮題)
17	サウザンドランド	47	PHANTASY STAR ONLINE (仮題)
18	THE HOUSE OF THE DEAD 3	48	フィッシングライブ オンライン
19	ザ・ワイルド・リングス	49	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
20	式神の城 EVOLUTION	50	Brute Forte (仮題)
21	Jockey's Road	51	ブレイクダウン (仮題)
22	真・女神転生 NINE スタンドアローン版	52	Project Gotham Racing 2
23	真・女神転生 NINE オンライン対応版	53	HALO 2
24	スパイクアウト　エクストリーム (仮題)	54	マズル フラッシュ
25	戦場の出前持ち	55	Midtown Madness 3
26	戦闘妖精 雪風 (仮題)	56	MechAssault
27	ソウルキャリバー2	57	ライデンファイターズ
28	大戦略VII for Xbox (仮題)	58	リッジレーサー最新作
29	WWE RAW	59	RELICS
30	ディノクライシス3 (仮題)	60	Whacked! ギリヤバ! 悪趣パーティテレビ!

ファミ通Xbox 9月号　X Present 当選者発表

①「叢-MURAKUMO-」設定資料集&デモムービー　北海道/佐藤亮介　福島県/鈴木博明　埼玉県/宮田裕基　東京都/山川昌孝　鹿児島県/山下功太郎　②「ラリースポーツ・チャレンジ」ヒットチャージ　新潟県/渡辺淳一　島根県/作野浩之　③「スーパーモンキーボール」アイアイ&ミーミー　山形県/高橋篤　福島県/根本友之　群馬県/宮下勝男　埼玉県/石崎貴子　神奈川県/西川大介　愛知県/吉村進一　大阪府/村上良太　愛媛県/力石亮介　④ゲームソフト「WTA Tour Tennis Evolution」　埼玉県/橋本裕昭　東京都/後藤晃子　大阪府/高畠顕　⑤ゲームソフト「フライトアカデミー」　群馬県/デビット・シゲル　東京都/金田一樹　神奈川県/清水泰一（以上敬称略）



avex系レーベル「KNS Entertainment」様より
「Braveknightイメージサウンド ALBUM」
10／2発売予定！
井上喜久子さんの歌う主題歌「Believe」
フルコーラスバージョンを収録！
Only on Xbox
XBOX
豪華キャスト！
レミリア：井上 喜久子
リィーナ：こおろぎさとみ
アリアナ：本井 えみ
ヒルダ：山田 美穂
エルディア：浅川 悠
フェリル：倉田 雅世
ミリア：半場 友恵
リュア：菅原 祥子
ステラ：笠井 律子
ソフィア：柳瀬 なつみ
シフォン：今井 由香
ローラ：伊瀬 久美子
シャル：畠山 美和子
テス：高野 直子
イベント出展！
10月6日
キャラクターカーニバル2002出展
（ステージイベント有）
出演声優のトーク＆ライブ！
詳しくはパンサーソフトウェアホームページをご覧ください。
初回出荷分予約特典！
描き下ろしイラストをあしらったランチョンマットプレゼント
オープニングテーマ
『Believe』を歌うのは
レミリア役井上喜久子さん！
恋愛育成シミュレーション
〜リーヴェラント英雄伝〜
ブレイブナイト
Braveknight
To become a knight of strength and gallantry has been my dream.
A knight I have become, and for you, I always will be—
想いは勇気になり……祈りはきっと愛になる!!
愛と勇気の物語　そして真の騎士・Braveknight
デモグッズ配布中！
Xboxソフト取扱店にて、Braveknight〜リーヴェラント英雄伝〜紹介ビデオDVD、
キャラクターブックを好評配布中！
こちらも上下巻で配布！
好評発売中！
価格¥6,800（税抜）
パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE
インターレックス株式会社
〒108-0023 東京都港区芝浦2-17-13
TEL.03-3798-2760 FAX.03-3798-2286
http://www.panther.co.jp/　http://www.panther.co.jp/i/ (i-mode)
© 2002 PANTHER SOFTWARE
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
"Braveknight" 及び "ブレイブナイト" はインターレックス株式会社の登録商標です。



FAMITSU-Xbox
2002 November.11月号
ファミ通Xbox
株式会社エンターブレイン
定価590円
本体562円

T1107885110592

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2002 雑誌07885-11